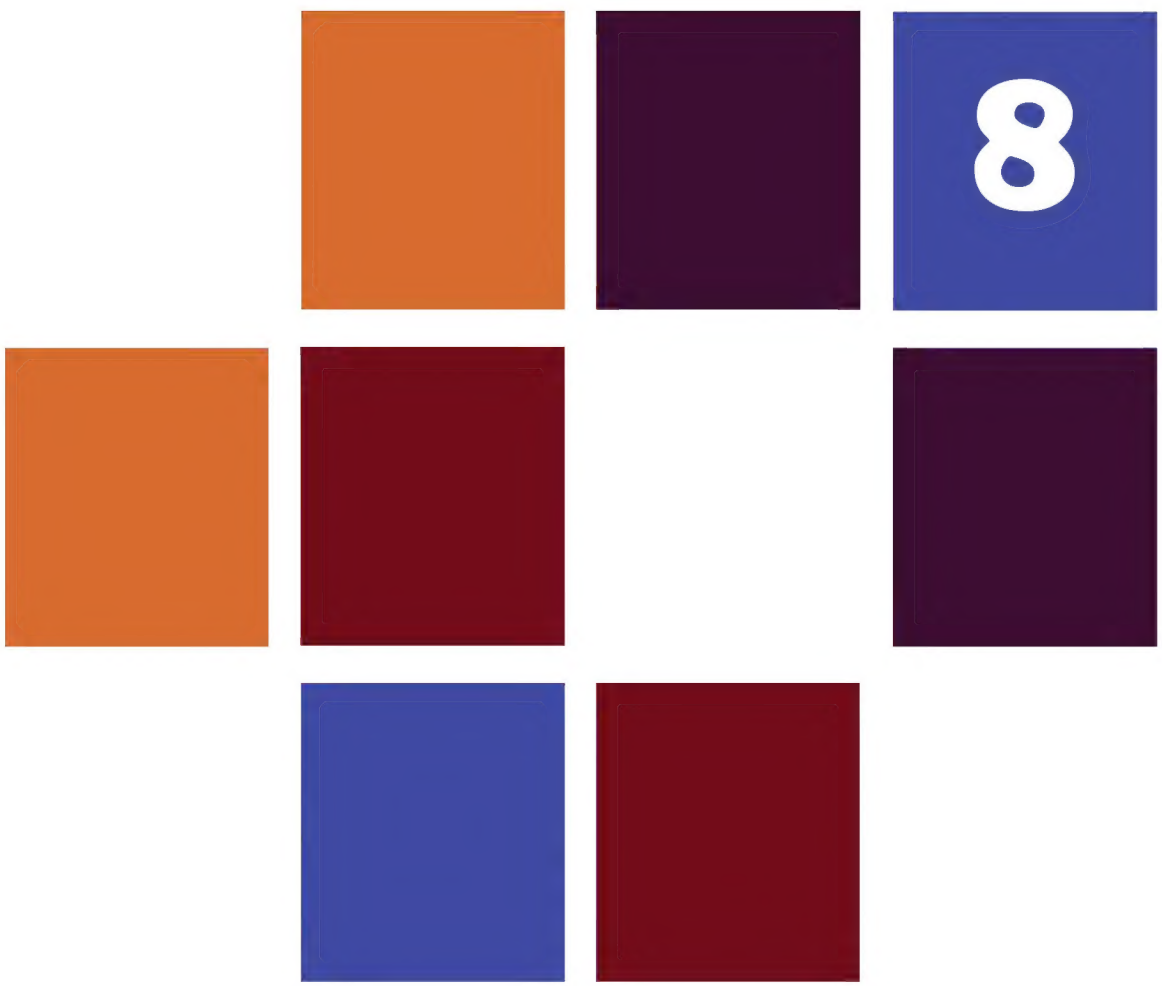
# CuCo

## Cuadernos de cómic



# CuCo
## CUADERNOS DE CÓMIC


## Equipo editorial

### Directores

Octavio Beares
Gerardo Vilches

---

### Maquetación

José Martínez Zárate

### Corrección

Elena Masarah Revuelta
Gerardo Vilches

### Diseño web

ENREDE

## Colaboradores

**CuCoEstudio**

Edward Leandro Muñoz
Sarahi Isuki Castelli Olvera

**CuCoEnsayo**

Argelio García
Jaime Romero Leo

**CuCoDebate**

Amadeo Gandolfo, Pablo Turnes
y Gerardo Vilches

**CuCoEntrevista**

Pere Joan por Pau González Gost
Luis Bustos por Gerardo Vilches y
Octavio Beares

**CuCoCrítica**

Roberto Bartual
Josep Oliver
Álvaro Arbonés
Óscar Gual
Isabel Guerrero
Enrique del Rey Cabero



www.cuadernosdecomic.com

Diseño de portada: José Martínez Zárate.
Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.


Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

# EDITORIAL

Una vez más, *CuCo, Cuadernos de cómic* llega puntual a su cita de junio, en el primer número de 2017. Justo cuando terminamos nuestra segunda campaña de micromecenazgo, que nos permite sufragar los gastos técnicos derivados de la revista y seguir creciendo, poco a poco. En los últimos meses hemos logrado alcanzar los 29 criterios indexación de Latindex, dato que sin duda interesará a los investigadores e investigadoras que publican en *CuCo*. La revista también estuvo presente en Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic organizado por la Universidad de Zaragoza el pasado mes de marzo, en cuyo programa se incluía una presentación de nuestro proyecto.

En lo que respecta a los contenidos de este número, queremos destacar, por un lado, la presencia de dos textos escritos por investigadores procedentes de Latinoamérica, algo que, desde el principio, fue un objetivo para *CuCo, Cuadernos de cómic*. Y, por otro lado, también nos parece significativa la presencia de dos artículos que analizan el mestizaje del manga en mercados diversos, como son el mexicano y el francobelga.

El número se completa con el regreso de la sección de CuCoDebate, que también atiende al cómic latinoamericano —y, más concretamente, a las semejanzas y diferencias entre el mercado argentino y el español—, y con la inclusión de dos entrevistas, una recuperada íntegramente por primera vez, a Pere Joan, y otra muy reciente, en la que los directores de la revista repasan con Luis Bustos toda su carrera. La sección de CuCoCrítica, por último, hace repaso a algunas novedades recientes de interés, sin vocación totalizadora.

Confiamos en que esta nueva entrega os resulte de interés y utilidad.

*La Dirección*

# ÍNDICE

## CuCoEstudio

El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea. Edward Leandro Muñoz ..... 7

La introducción e influencia del manga en México: El caso de Lorena Velasco Terán y *DREM*. Sarahi Isuki Castelli Olvera ..... 31

## CuCoEnsayo

Lectura de *Los pasajeros del viento* desde una perspectiva feminista. Argelio García ..... 55

La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa. Jaime Romero Leo ..... 83

## CuCoDebate

Historia de dos industrias: un debate en torno a la historieta argentina y española. Amadeo Gandolfo, Pablo Turnes y Gerardo Vilches ..... 103

## CuCoEntrevista

Entrevista a Pere Joan por Pau González Gost ..... 132

Entrevista a Luis Bustos ..... 158

## CuCoCrítica

Un millón de años. Roberto Bartual ..... 189

Bitch Planet 1. Josep Oliver ..... 192

La música de Marie. Álvaro Arbonés ..... 195

El solar. Óscar Gual ..... 198

El Multiverso. Álvaro Arbonés ..... 202

Cosmonauta. Isabel Guerrero ..... 206

Cómics: manual de instrucciones. Enrique del Rey Cabero ..... 210

# CuCoEstudio

# El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea

Edward Leandro Muñoz

Es diseñador visual y magíster en diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas (Manizales, Colombia). Se ha desempeñado profesionalmente como ilustrador editorial. Es editor de la publicación de cómic *Dr. Fausto Fanzine* y coordinador de El Club de Lectores de Cómic del área cultural del Banco de la República de Manizales.

**Fecha de recepción:** 9 de abril de 2016

**Fecha de aceptación definitiva:** 18 de mayo de 2016

**Resumen**

El distanciamiento del cómic con las altas esferas del arte y la academia tiene una de sus muchas raíces en el falso conflicto impuesto entre la imagen y la palabra, perpetuado a través de buena parte de la historia humana. Afortunadamente hace algunas décadas se han venido reconociendo las virtudes de los medios híbridos como el cómic para expresar distintas realidades humanas que se escapan a las aproximaciones lineales, unilaterales y monosensoriales de medios más tradicionales. Este artículo busca evidenciar cómo el lenguaje visual presente en el cómic, que mezcla interrelaciones entre palabra escrita y representación gráfica, es más vigente que nunca en un contexto contemporáneo poblado de herramientas digitales que posibilitan la mezcla de diferentes medios en manifestaciones creativas variadas. La compilación de recursos simbólicos que convergen en el cómic se muestra ahora como un fenómeno sincronizado con el devenir contemporáneo que lo ha llevado a reclamar nuevos escenarios para reafirmar su vigencia artística y su legitimidad como medio. El museo de arte, las librerías tradicionales, los salones de clase y el periodismo han sido testigos de las virtudes que atesora el cómic en esta renovada etapa de su historia.

Palabras clave: Cómic, cómic digital, historieta, lenguaje visual, webcómic

**Abstract**

The distancing of comics with the high spheres of art and academia has one of its many roots in the false conflict imposed between the image and the word, perpetuated throughout much of human history. Fortunately for decades, the virtues of hybrid media such as comics have been recognized to express different human realities that escape the linear, unilateral and monosensory approaches of more traditional media. This article seeks to show how the visual language present in comics, which mixes interrelations between written word and graphic representation, is more effective than ever in a contemporary context of digital tools that allow the mixing of different media in different creative manifestations. The compilation of symbolic resources that converge in comics is now shown as a phenomenon synchronized with the contemporary becoming that has led him to reclaim new scenarios to reaffirm his artistic validity and legitimacy as a medium: The art museum, traditional bookstores, Classrooms and journalism have witnessed the virtues of the comic book at this renewed stage of its history.

Keywords: Comic, Digital Comic, Comic-Book, Visual Language, Webcomic

**Cita bibliográfica**

Muñoz, E. L. «El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 8 (2017), pp. 7-30.

La historieta no ha detenido su avance en búsqueda de legitimación. En espacios que antes estaban reservados a otros medios, el cómic ha sabido hacerse lugar, empezando por las librerías generalistas, pasando por museos, galerías, salones de clases de todos los niveles académicos hasta inclusive convertirse en objeto de interés por parte de las ciencias del lenguaje y otras áreas del conocimiento. Mientras tanto, los medios digitales e internet han mutado la manera de crear, leer, difundir y comercializar el cómic; es propósito de este artículo entender los cambios en el lenguaje simbólico al interior de las historietas que han desencadenado dichas herramientas digitales partiendo de un análisis inicial del lenguaje del cómic.

## 1. Apuntes sobre el lenguaje visual del cómic y sus retos en el contexto digital

Los símbolos que ahora conocemos como letras de los diversos alfabetos tienen su origen con la representación visual. Dice Eisner: «Las palabras están hechas de letras. Las letras son símbolos derivados de imágenes que se originaron a raíz de formas familiares, objetos, posturas y otros fenómenos reconocibles. Así, a medida que su uso se volvió más sofisticado, se fueron haciendo cada vez más esquemáticas y abstractas».[1]

Vale preguntarse entonces cuándo se inicia la separación de ambos (escritura e imagen) y por qué la necesidad de mantenerlos distanciados, ya que, aunque sean diferentes, nunca serán opuestos. Groensteen se pregunta respecto a este tema: «Why should two of the most respected forms of human expression, literature (the model for all narrative arts) and drawing (the foundation of all fine arts), be dethroned and debased as soon as they are side by side in a mixed media?» [2]

Para Neil Cohn, para empezar a clarificar se debe reflexionar acerca de cómo los cómics encajan adecuadamente dentro del objeto de estudio de las ciencias del lenguaje ya que: «Language is a human behavior while comics are not. Comics are a social object that is the result of two human behaviors: written and drawing. Believing "comics" are an object of inquiry would be akin to linguists focusing on "novels" as opposed to studying English».[3]

[1] Eisner, W. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial, 2002, p. 16.

[2] Groesteen, T. «The Impossible Definition», en Heer, J. y Worcester, J. *A Comics Studies Reader*. Jackson, University Press of Mississippi, 2009, p. 9.

[3] Cohn, N. «Comics, Linguistics and Visual language: the Past and the Future of a Field», en Bramlett, F. (ed.). *Linguistics and Study of Comics*. New York, Palgrave MacMillan, 2012, pp. 92-118.

En este sentido, la lingüística debe centrarse en el *lenguaje visual* resultante de la mezcla entre la escritura y dibujo y no en las categorizaciones o formatos del cómic actual, esto significa, en palabras de Cohn que: «Comics themselves are not a language, but comics are *written* in visual languages the same way that novels or magazines are written in English. This makes comics potentially written in both a visual language and a written language».[4]

Así como la escritura es una manifestación del lenguaje, el dibujo y la representación visual también lo son, el cómic como combinación de ambos comportamientos humanos resulta elemental: escritura y dibujo son herramientas inseparables en la evolución natural del lenguaje. Podemos afirmar entonces que el cómic es un lenguaje visual antes que un arte. ¿Por qué entonces la resistencia histórica que se tiene contra el cómic por parte de las élites culturales y académicas?

Thierry Groensteen reflexiona sobre la actitud desaprobadora de la sociedad francesa ante los cómics en la mitad del siglo xx, en especial de los educadores, ya que para ellos los cómics atentaban contra la moral y la inteligencia de los niños y jóvenes: «Comics are seen as intrinsically bad because they tend to take the place of "real books", an attitude which crystalizes a double confrontation: between the written word and the world of images, on the one hand; between educational literature and pure entertainment on the other».[5]

Las historietas llevan a cabo una eficaz reconciliación entre texto e imagen y es precisamente esta relación explícita en los cómics lo que los llevó a consagrarse como producto de masas. Los historietistas tienen la capacidad de contar historias con altos grados de humor, crítica y sátira en el espacio reducido de (por ejemplo) cuatro viñetas. Primero fueron los periódicos los que se dieron cuenta de los alcances del lenguaje secuencial y de su rentabilidad y luego como industria independiente gracias al éxito de los *comic-books.*

Otras artes con mucha mayor tradición histórica y académica (pintura, poesía, grabado) han establecido unos límites más claros en sus lenguajes y han evolucionado en unos territorios con fronteras más estables. Tal como lo describe Groensteen: «In effect, comic art, just like cinema, which is also a hybrid genre, goes against the "ideology of purity" that has dominated the West's approach to aesthetics».[6]

Es difícil, entonces, para muchos considerar que los medios consagrados en su origen al entretenimiento puedan aportar culturalmente, por ello muchos sectores, sobre todo los académicos, consideran el lenguaje escrito depositado en el libro como único medio válido para la construcción y transmisión del saber humano y la creación, desconociendo la realidad actual del mundo poblado por imágenes, en donde resulta anacrónico perpetuar la hegemonía de la palabra escrita sobre estas. Se debe abogar por la conciliación de ambas

[4] *Idem.*

[5] Groensteen, T. (2009) *Op. cit.*

[6] *Idem.*

partes. Piscitelli, reflexionando sobre el estado actual de la lectura con los cambios que la contemporaneidad, hace hincapié en: «Por eso insistimos en que más que de muerte o fin, debemos hablar de reinvención de la lectura. Solo que esta vez los lectores serán cada vez más escritores y que su paleta no estará compuesta solo de texto sino también de imágenes, sonidos y objetos».[7]

La discusión no es si las tecnologías digitales serán parte fundamental de nuestras vidas cotidianas, sino hasta qué punto las *permearán*; a día de hoy no solo las usamos como herramientas de comunicación o entretenimiento, se han incrustado como dispositivos con la capacidad de alterar nuestros procesos de creación, de percepción y de aprendizaje, el *lienzo digital* tiene la capacidad de ser la superficie ideal para contener texto, imágenes y sonidos, lo que llevará, irremediablemente, a que las fronteras entre los diversos medios y lenguajes se contaminen unos a otros. El cómic, como medio híbrido, propone un diálogo constante entre la palabra escrita y los símbolos procedentes de la representación visual, reta al lector a pasar de un nivel de lectura visual a uno escrito, a maniobrar y a completar las escenas que se van describiendo, tal y como lo indica Charles Hatfield:

> From reader's viewpoint, comics seem to be radically fragmented and unstable. I submit that this is their great strength: comic art is composed of several kinds of tension, in which various ways of reading —various interpretative options and potentialities— must be played against each other. If this is so, then comics readers must call upon different reading strategies, or interpreted schema, than they would use in their reading of conventional written text.[8]

Parece ser que las narrativas gráficas, como el cómic, en esta nueva era de la imagen digital tienen una renovada vigencia: ¿qué alteraciones y cambios en su lenguaje traerá este hecho?

Para Dave McKean debe haber una apertura que permita una comprensión más integral del cómic en una renovada era:

> Comics are essentially: imagery (non-specific), and words (but not necessarily, and not forgetting that words are also images), arranged in a linear sequence to tell a story (non-specific, and in the digital realm, "linear" is up for grabs as well). That's all. No mention of ink and line, word balloons, etc. These things don't define comics, they are ticks and mannerisms you can use or lose, like "the fade out," "the voice over," "the jump cut" in film.[9]

Al proponernos el cómic un tipo de lectura intermedia entre la imagen y la palabra, tiene un abanico de medios creativos y temáticas para explorar indeterminado, y al converger el

[7] Piscitelli, A. «*La cultura de los poslectores*». En *Revista Ñ* (25 de abril de 2009). Disponible en: http://www.filosofitis.com.ar/2009/04/27/la-cultura-de-los-poslectores/

[8] Hatfield, C. «*An Art of Tensions*», en Heer, J. y Worcester, *A Comics Studies Reader.* Jackson, University Press of Mississippi, 2009, p. 132.

[9] Pedler, M. «*An Interview with Dave McKean*». 16 de Noviembre de 2010. Bookslut. Disponible en http://www.bookslut.com/features/2010_10_016702.php

lenguaje del dibujo con el escrito tiene posibilidades infinitas para describir e indagar en realidades que se escapan, o que no tocarían con la misma sensibilidad otro tipo de lenguajes.

## 2. La expansión estética del cómic y sus nuevos escenarios

En este punto estamos ante un panorama inestable pero rico ante las posibilidades expresivas que puede utilizar el cómic. Al alterar (o liberarse) de los tradicionales formatos editoriales, se descubren en el horizonte diferentes recursos que brindan otras manifestaciones artísticas, diversos medios digitales e internet que pueden usarse en la producción de historietas: la animación, la realidad aumentada, pantallas táctiles, elementos interactivos, por nombrar algunos. Internet ha cambiado para siempre la industria, ya la hegemonía de las grandes editoriales está en decadencia, alrededor del mundo han surgido editoriales independientes que no están sujetas a las tradicionales dinámicas del mercado y pueden publicar artistas emergentes que se arriesgan y prueban los límites del lenguaje del cómic.

Pero esta *libertad de formatos y medios* debe emplearse con cautela, ya lo advertía Barbieri al hablar de los nuevos formatos de los cómics: «De este modo, aquellos ligámenes narrativos que constreñían al cómic en las formas editoriales anteriores ya no existen: la trama del cómic es libre como no lo había sido nunca. ¿Pero se trata de verdad de una ventaja?»[10] Para él son más peligrosos los obstáculos y restricciones narrativas impuestas por un estilo o periodo, de las que parece imposible desprenderse, más que las normas y formatos editoriales; para él se distinguen a los buenos autores precisamente por su capacidad inventiva y transformadora dentro de los formatos establecidos.

Para un grupo de creadores de cómic las restricciones autoimpuestas son un camino para explorar la adaptabilidad y expresividad de las historietas, el movimiento francés Oubapo[11] fundado en 1992, (descendiente directo de Oulipo, Ouvroir de Litterature Potentielle) a partir de limitaciones formales busca expandir la experiencia artística del cómic, experimentando con fronteras expresivas para liberar la mente creadora.

Además de preocuparse por la experimentación, la Oubapo también persigue el objetivo del reconocimiento del cómic como una forma artística adulta, independiente de sus influencias primarias con el humor y la fantasía. Evidencia de esto son los claros principios teóricos en los que se basan las creaciones de los autores suscritos a este movimiento, como lo indica Ann Miller:

> Much of the remainder of Oubapo I is taken up by an article by Thierry Groensteen, which lays down the theoretical foundations for Oubapo by listing, and in most cases exemplifying,

[10] Barbieri, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Editorial Paidós, 1993, p. 210.

[11] Oubapo (Ouvroir de Bande Dessinee Potentielle) traducido vagamente al español como «Taller para el potencial del cómic» nace como un experimento para probar los límites de la práctica de la historieta.

different types of generative and transformative constraints that have been, or could be, the basis of Oubapo exercises. This classification became an organizing principle for subsequent Oubapo work.[12]

El reclamo principal que hace la Oubapo de demostrar la potencialidad del cómic como un arte moderno lo logra recurriendo a la máxima recursividad simbólica posible, explotando la bidimensionalidad inherente de la página (FIG.1). La innovación en este sentido se genera al enfrentar los juegos simbólicos presentes entre texto e imagen, tensión que se plantea en la página y se resuelve a través de la participación activa del lector.

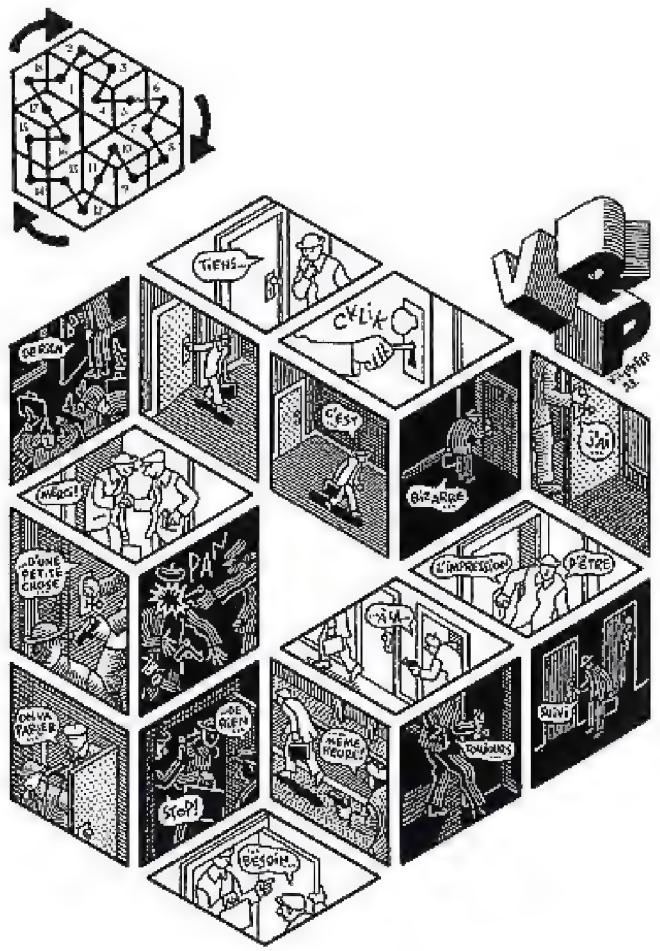



FIG. 1 Patrice Killoffer (1993) publicada en *Oubapo* 1 (1997). A través de la bidimensionalidad de la página Killoffer plantea un espacio ilusorio tridimensional, al rotar el formato en tres direcciones diferentes la página ofrece varias lecturas.

[12] Miller, A. «Oubapo: a verbal/visual medium is subject to constraints», en *Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*. Vol. 23, n.°2 (2007), p. 118.

Es válido entonces preguntarnos si la innovación y la posible mutación del cómic se encuentran al interior de su mismo lenguaje, si sus propias estrategias simbólicas son suficientes para extender las fronteras creativas o si el futuro de esta forma artística se halla en su mezcla con otros medios y lenguajes.

Más allá de los discursos apocalípticos que predecían la desaparición de los formatos impresos más bien hemos sido testigos de su transformación; Alessandro Ludovico expone, según él, una de las razones del porqué a lo largo de la historia moderna se ha predicho tantas veces la muerte de la publicación impresa y sin embargo aún se mantiene con igual vigencia:

> Historically, the unchangeable, static nature of the printed medium has always been the main justification for declaring it to be obsolete. Paradoxically, it is this very immutability of paper which is now increasingly proving to be an advantage rather than a weakness, particularly in the context of an ever-changing (thus ephemeral) digital publishing world.[13]

Aún estamos tratando de comprender los límites y la mejor forma de cómo el papel y el pixel pueden convivir en el mundo contemporáneo, conciliando lo mejor de ambos mundos; mientras tanto, las prácticas de creación continúan y escritores, dibujantes, animadores, programadores, innovadores se unen para desarrollar productos como: *e-books*, blogs, aplicaciones de hipertexto, *apps*, plataformas colaborativas de creación, que se nutren tanto de las tradiciones artísticas, los formatos tradicionales y de la vanguardia tecnológica.

No debe resultar ya novedad para nadie que a medida que nos adentramos más en el siglo XXI la cantidad de información que recibimos a través de las imágenes aumenta exponencialmente, las generaciones más recientes tienen un contacto más temprano y natural con las tecnologías digitales, hecho que solo tenderá a aumentar en los próximos años. Vale entonces preguntarse acerca de la vigencia de la educación tradicional basada en la enseñanza alfanumérica para la transmisión de conocimientos procedentes de las ciencias y las humanidades, que tienden a dejar al margen la formación artística y creativa fundamental para generar competencias en resolución de problemas creativos y proyectuales, donde la modelación de soluciones a través de un lenguaje visual es esencial. El diseño de esquemas visuales y el manejo de los recursos necesarios para su realización resultan competencias fundamentales en un mundo donde el hacer y el crear han desplazado a la observación pasiva.

Por supuesto, la enseñanza del lenguaje matemático y escrito para la comprensión y desarrollo de las ciencias y las humanidades continúa siendo imprescindible para la comprensión del mundo y sus fenómenos, pero las competencias necesarias para proyectar el mundo que se desea construir recae en otra área del conocimiento humano que tiene que ver con la capacidad de crear objetos, narrativas, experiencias, servicios, espacios, entre otros, que impacten directamente sobre la conciencia material del mundo. Para Archer, esta área del conocimiento es el Diseño y su lenguaje es el *modelado*:

[13] Ludovico, A. *Post Digital Print: The Mutation of Publishing since 1894*. Eindhoven, Onomatopee 77, 2012, p. 9.

> The essential language of Science is notation, especially mathematical notation. The essential language of the Humanities is natural language, especially written language. The essential language of Design is modelling. A model is a representation of something [...] the vocabulary and syntax of the modeling of ideas in the Design area can be conveyed through a variety of media such as drawings, diagrams, physical representations, gestures [...].[14]

Al ser un modelo *la representación de algo,* este modelo se puede materializar y expresar en variedad de formas visuales (dibujo, pintura, esquemas, diagramas, mapas, objetos) y toda representación para ser comprendida posee un orden interno, una consciencia sobre la cual fue construida y que es explícita (en mayor o menor medida) para su comunicación, el cómic en este sentido posee unos recursos simbólicos que sirven para construir sofisticadas representaciones de la realidad.

Por ello se hace cada vez más necesaria una alfabetización visual (complementaria a la educación tradicional) para comprender con más profundidad el mundo en que nos encontramos, que no se compone solamente de fenómenos comprensibles a través de la notación científica y el lenguaje escrito; por el contrario, posee otras realidades cuya expresión resulta mucho más asimilable a través de construcciones visuales.

La capacidad divulgativa del cómic resulta muy atrayente en un cambio de paradigma que sitúa a la imagen al mismo nivel de la palabra y busca el diálogo entre ambos; en este sentido, Jorge Carrión habla acerca de distintas obras (cómics, ensayos gráficos) que encuentran en esta comunión un tipo de pensamiento visual difícil de enmarcar: «de pronto, el gran archivo de procedimientos explicativos y hermenéuticos que atesora el cómic se revela como un repertorio muy útil para estudiar y para expresar el mundo».[15] Entre estos autores interesados en revelar las herramientas expresivas que aglutina el cómic se encuentra Nick Sousanis, autor e investigador de cómic que a través de su tesis doctoral *Unflattening* (desarrollada en formato de cómic) explora las relaciones que existen entre las diversas formas de conocer el mundo con los recursos cognitivos que ha desarrollado la humanidad para poder hacerlo, por medio de un diálogo entre diversas áreas del conocimiento como el lenguaje, la óptica, la biología y la astronomía, entre otros, Sousanis explica el funcionamiento de la constante necesidad por conocer el mundo recurriendo a una expansión de los sentidos y puntos de vista, argumenta que los fenómenos no tienen una única vía ni medio en la que se manifiestan por lo que el ser humano debe estar preparado en una variedad de lenguajes para comprender esas fuentes de información: «The medium we think in defines what we can see»;[16] por ello resulta fundamental aceptar el hecho de que lo visual, textual y cinético componen de forma integral nuestro pensamiento.

---

[14] Archer, B. «The Three Rs», en *A framework for Design Education Research Group, Department of Design and Technology*. Loughborough, University and DATA, United Kingdom, 2005, p. 12.

[15] Carrión, J. «Pensar con Viñetas», en *El País*, 14 de Abril de 2016. Disponible en http://cultura.elpais.com/cultura/2016/04/14/actualidad/1460643514_402434.html

[16] Sousanis, N. *Unflattening*. Cambridge, Harvard University Press, 2016, p. 52.

En el centro del argumento de Sousanis se haya el cómic, como medio y lenguaje visual que a partir de la colisión e interacción simultánea entre texto e imagen se asemeja a la manera no lineal y compleja en la que se organiza el pensamiento humano. Aunque el uso de cualquier lenguaje siempre traerá una pérdida al intentar traducir la vasta experiencia humana en códigos tangibles, al combinar texto e imagen se crean estructuras capaces de contener mucho más significado, para Sousanis: «The verbal marches along linearly, step by step, a discrete sequence of words [...] the visual, on the other hand presents itself all-at-once, simultaneous, all over, relational [...] while the image *is*, text is always *about*».[17]

Las construcciones lineales tienen sus ventajas comunicativas, pero no son la única vía de acceder ni comunicar el mundo, cuando aceptamos el hecho de que este se presenta simultáneamente ante nosotros y que además se relaciona con otros componentes y estructuras, dejamos de ser observadores pasivos y nos emancipamos de estructuras cognitivas rígidas. El cómic esencialmente reconoce esta realidad, en su estructura visual cohabitan tanto las reglas lineales del texto escrito junto con la espacialidad, yuxtaposición y discontinuidad de la imagen. Afirma Sousanis: «comics can hold the unflat ways in which thought unfolds»[18] (FIG. 2). Así como ocurre en las historietas donde forma y contenido se unen para expresar significado en apariencia fragmentado, el pensamiento se forma a través de una multiplicidad de aproximaciones para constituir la experiencia. La mirada de Sousanis, como hemos visto, es transversal, abarca no solo al cómic como forma de expresión artística, sino que también plantea sus bondades como medio capaz de contribuir a la alfabetización visual, poniendo en manifiesto los beneficios de desarrollar un pensamiento influenciado por muchos tipos de conocimientos y experiencias, entre ellas, la visual en convergencia con la textual.

El autor de cómic contemporáneo no es un individuo encerrado en un estudio de dibujo todo el tiempo, sumergido en un universo ficticio y sometido a estructuras editoriales jerárquicas con plazos agobiantes por cumplir como era hace cincuenta años. Sus posibilidades creativas son libres como nunca antes y sus intereses artísticos van más allá del medio impreso del cómic, sus inquietudes atraviesan todo un panorama de medios y recursos, y en muchos casos las narrativas gráficas secuenciales son solo una parte de su propuesta artística.

La escultura, el vídeo, la instalación, entre otras, complementan y se integran con las historietas. Esta postura es respaldada por Jean-Christophe Menu, miembro del colectivo editorial francés L'Association y de Oubapo, quien ha sido un autor que ha abogado por la experimentación en el cómic y que ha desarrollado historietas *automáticas* influenciado por las posturas del surrealismo, actualmente defiende «la extrapolación de los cómics en espacios de tres dimensiones»;[19] esto es, trasladar las inquietudes que trata la historieta y

[17] *Ibid.*, p. 58.

[18] *Ibid.*, p. 66.

[19] Menu, J. *La bande dessinée et son double. Langage et marges de la bande dessinée: perspectives pratiques, théoriques et editoriales.* París, l'Association, 2011, p. 496.

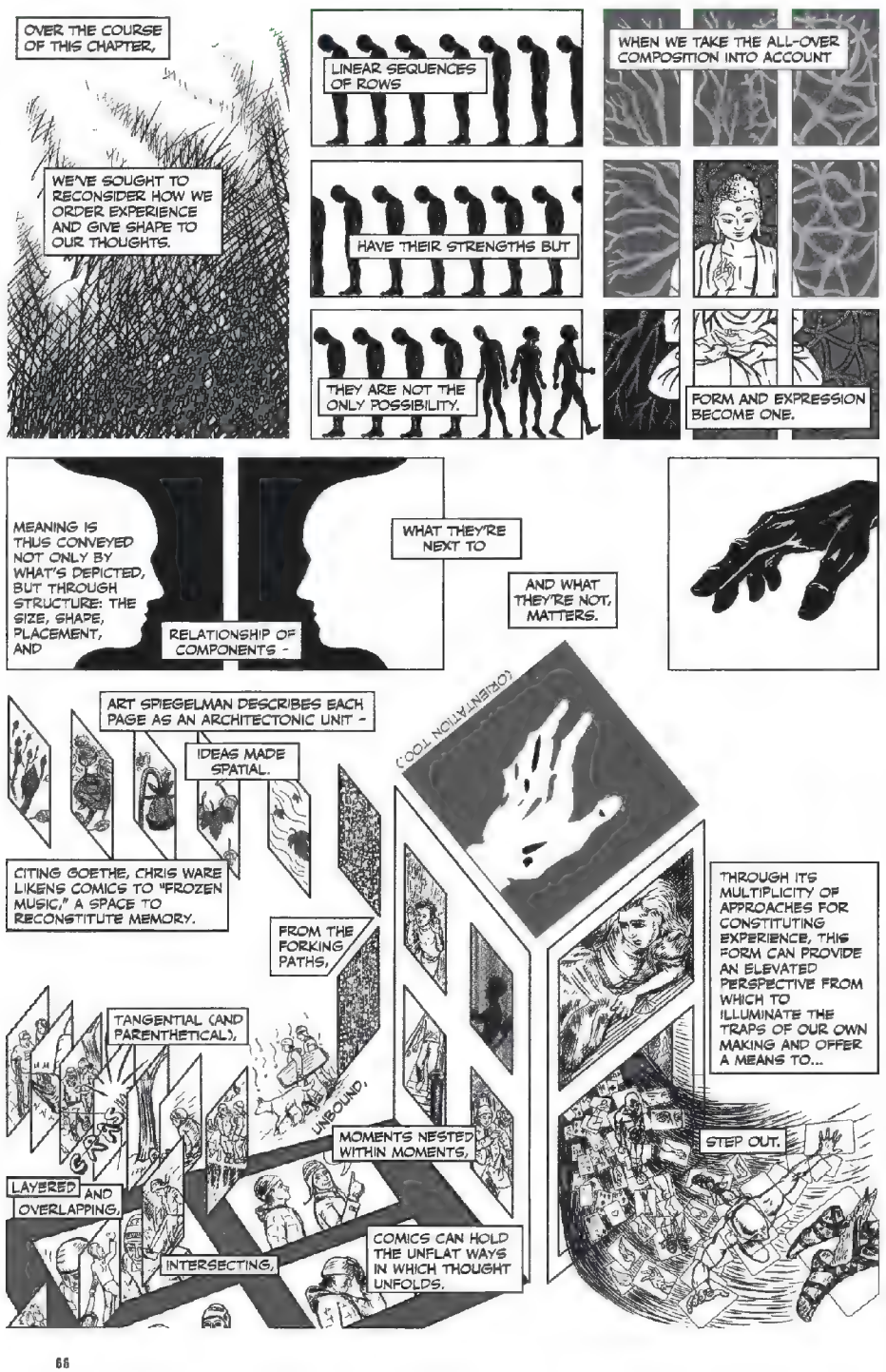

OVER THE COURSE OF THIS CHAPTER,
WE'VE SOUGHT TO RECONSIDER HOW WE ORDER EXPERIENCE AND GIVE SHAPE TO OUR THOUGHTS.
LINEAR SEQUENCES OF ROWS
HAVE THEIR STRENGTHS BUT
THEY ARE NOT THE ONLY POSSIBILITY.
WHEN WE TAKE THE ALL-OVER COMPOSITION INTO ACCOUNT
FORM AND EXPRESSION BECOME ONE.
MEANING IS THUS CONVEYED NOT ONLY BY WHAT'S DEPICTED, BUT THROUGH STRUCTURE: THE SIZE, SHAPE, PLACEMENT, AND
RELATIONSHIP OF COMPONENTS -
WHAT THEY'RE NEXT TO
AND WHAT THEY'RE NOT, MATTERS.
ART SPIEGELMAN DESCRIBES EACH PAGE AS AN ARCHITECTONIC UNIT -
IDEAS MADE SPATIAL.
CITING GOETHE, CHRIS WARE LIKENS COMICS TO "FROZEN MUSIC," A SPACE TO RECONSTITUTE MEMORY.
(COOL NOW, TOO.)
FROM THE FORKING PATHS,
TANGENTIAL (AND PARENTHETICAL),
UNBOUND,
MOMENTS NESTED WITHIN MOMENTS,
LAYERED AND OVERLAPPING,
INTERSECTING,
COMICS CAN HOLD THE UNFLAT WAYS IN WHICH THOUGHT UNFOLDS.
THROUGH ITS MULTIPLICITY OF APPROACHES FOR CONSTITUTING EXPERIENCE, THIS FORM CAN PROVIDE AN ELEVATED PERSPECTIVE FROM WHICH TO ILLUMINATE THE TRAPS OF OUR OWN MAKING AND OFFER A MEANS TO...
STEP OUT.
66

FIG. 2. Sousanis, N. *Unflattening*. Cambridge, Harvard University Press, 2016, p. 66.

reflejarlas en espacios físicos superando los límites de la página impresa como lo hace Martín Vitaliti, artista argentino que mediante la deconstrucción, el collage y la instalación (FIG. 3) desarrolla una obra que reflexiona sobre el lenguaje del cómic a partir de las propias historietas. Usando páginas de *comic-books*, algunas veces rompiéndolas y rearmándolas, otras interviniéndolas mediante la sustracción de las viñetas y dejando solo el *gutter* y uno o varios personajes, logra *tridimensionalizar*, lo que propone la representación gráfica en un ejercicio de apropiación tanto material como simbólica en el que surgen preguntas acerca del metalenguaje del cómic.

«Utiliza la viñeta de papel como material escultórico para articular su propuesta estética y construir su muy personal lectura sobre la crisis del objeto artístico»,[20] afirma Varillas en una mirada sobre la obra del argentino, en este sentido la viñeta rompe su condición estática y se transforma ya no en contenedora de símbolos gráficos fijos sino que se *des-aplana* permitiéndole estar en el mismo plano con otros objetos físicos.

Vitaliti a través de su obra concretiza la intencionalidad de la historieta de sintetizar en símbolos la experiencia sensorial humana. Dice el artista que «la potencialidad del cómic se puede exteriorizar en un espacio físico», y esta es una de las características de su obra.

La estrategia de Vitaliti es revelar las virtudes del cómic a partir de un juego paradójico que enfrenta la representación y sus modos de visibilizarse. Así sintetiza Segade el trabajo de Vitaliti: «Su artimaña rebela una esperanza que es al mismo tiempo una rebelión en el seno del lenguaje: la constatación de que el medio, como forma de comunicación, es el mensaje pero no como razón tecnológica sino como demostración del poder que contiene en sí misma la representación».[21]

El cómic, su andamiaje lingüístico y sus recursos han estado rodeados por los bordes de la página impresa, pero no es ese su único contenedor, la bidimensionalidad es solo una contingencia dada por las tecnologías disponibles en el momento del surgimiento del cómic moderno; el manejo simbólico-textual, espacio-temporal y la capacidad de contener la simultaneidad de la experiencia sensorial existen más allá del formato impreso. Para intentar comprender estos fenómenos donde el cómic parece sobrepasar sus límites expresivos podemos retomar las posturas teóricas de Daniele Barbieri en su texto *Los lenguajes del cómic* (1993), en el cual propone el estudio del lenguaje de las historietas a partir de las relaciones que comparte con otros lenguajes como el de la pintura, la música, el cine, entre otros. Para él: «los lenguajes no son solo instrumentos que nos sirven para comunicarnos, son sobre todo ambientes en los que vivimos».[22] Esto significa ver y estudiar los lenguajes como eco-

[20] Varillas, R. «Martín Vitaliti y la viñeta como objeto artístico», en Catálogo de la exposición *En el fondo, nada ha cambiado...* Museo ABC, 2013. Disponible en http://www.martinvitaliti.net/index.php?/textos/ruben-varillas/

[21] Segade, M. «Textos que ocurren», en Catálogo de la exposición *Generación 2013,* Proyectos de arte Caja, Madrid, 2013. Disponible en http://www.martinvitaliti.net/index.php?/textos/manuel-segade/

[22] Barbieri, D. *Op. cit.*, p. 10.

sistemas que se relacionan unos con otros y comparten reglas comunes, pero también se distancian en ciertas características. Y como ambientes están sujetos a cambios, se adaptan con el tiempo y se transforman eventualmente, pero no arbitrariamente, solo en conciliación con los otros habitantes de dicho ecosistema.

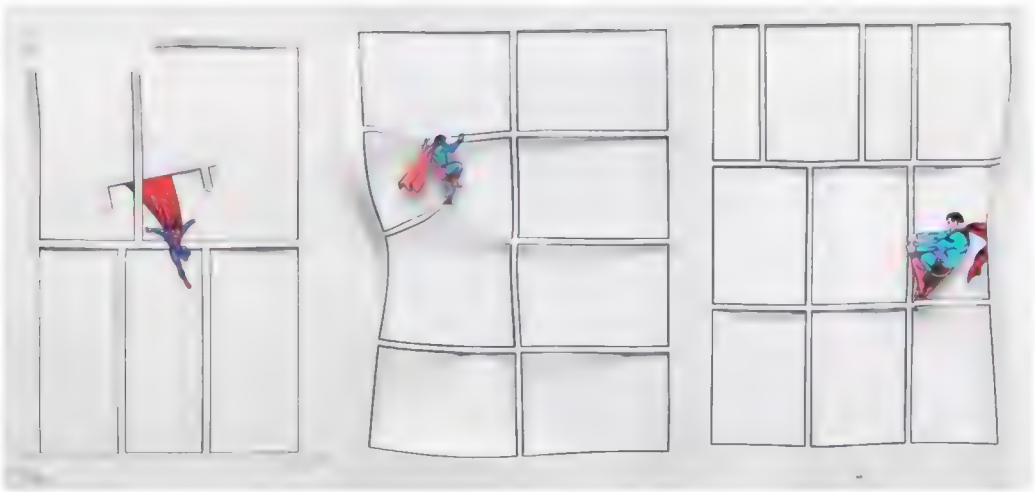


FIG. 3. A.Obra: *#21/I.* Martín Vitaliti (2011). Páginas intervenidas a partir de la publicación *SUPERMAN: las primeras 100 historietas* n.º 5, DC Comics / El Clarín (2010). A partir de la sustracción de las viñetas y dejando solo sus marcos, el personaje de Superman es libre de sus constreñimientos gráficos y altera materialmente las viñetas, trasladándose al universo tridimensional.

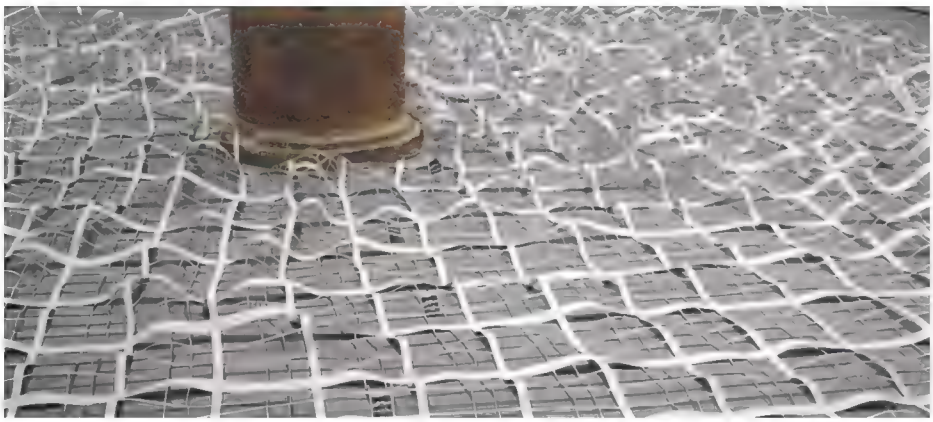


FIG. 3. B. Instalación realizada a partir de la repetición de una página de la publicación: Falk, L. y Barry, S. *Phantom Daily strips*. Norma Editorial, Barcelona, 1980. Dejando solo una viñeta de la página, el artista traslada la intención gráfica original del dibujante de representar una tormenta y lo lleva a un escenario real, en esta ocasión en una instalación.

## 3. El cómic digital, el webcómic y los retos en su consolidación

Barbieri, en su texto, no menciona las relaciones del cómic con el lenguaje digital; sin embargo, podemos intentar analizar esos puntos de encuentro y distanciamiento que nos ayuden a comprender cómo dos lenguajes aparentemente tan lejanos llegan a aproximarse.

Es indiscutible que los dispositivos digitales basados en pantalla (celulares, tablets, monitores) son artefactos en los que los usuarios actuales realizan gran parte de su consumo cultural, una creciente variedad de contenidos cuentan con una versión digital: libros, revistas, periódicos, películas, series y, por supuesto, cómics. El caso más común que se da en las historietas cuando hablamos de sus versiones digitales consiste en simplemente una copia de la publicación original de papel que ha sido llevada sin alteraciones de contenido a un formato electrónico para su distribución a través de web. Las páginas siguen la secuencia original del libro o la revista impresa y no proponen ninguna novedad al lector más allá del cambio de dispositivo. Sin embargo, al ser un formato adaptable a diferentes tamaños de pantalla la integridad espacial y calidad de la experiencia de lectura se pueden ver afectadas en comparación a su versión impresa; sobre esto, Groensteen opina: «The web publishing of a comic originally intended to be read on the printed page can, then, prove to be inadequate and damaging to the format of the work by forcing it to fit into a frame of arbitrary size and shape that bears no relation to its original proportions».[23]

A pesar de esto, ventajas como lo son la inmediatez, costos y distribución han llevado a este tipo de cómics digitalizados (más que digitales) a tener una gran popularidad en un segmento de lectores no necesariamente formados en lectura de historieta tradicional; internet ha facilitado que este tipo de cómics se compartan y distribuyan más deprisa y a lugares y audiencias donde el cómic impreso no llegaría; sin embargo, este cambio de plataforma no propone rupturas simbólicas importantes para robustecer la práctica artística de la historieta. En este sentido Groensteen recalca: «None of the factors actually enhances or enriches the work itself. For the informed reader attached to the linguistic and aesthetic properties of comics, a sense of depletion and deterioration must logically be uppermost».[24]

Este tipo de cómics digitalizados ha adoptado la web como plataforma de difusión más que como herramienta de exploración artística y estética.

Pero la convergencia entre el lenguaje digital y el cómic no se agota acá: debemos considerar aquellos cómics concebidos no pensando en el medio impreso sino en el digital, para los cuales son una premisa fundamental las posibilidades interactivas y multimediales que las herramientas digitales y la web aportan.

Para un medio como el cómic, que representa el tiempo a través del espacio, gracias a la sucesión de momentos estáticos en viñetas, añadir elementos como el movimiento y el

[23] Groensteen, T. *Comics and Narration*. Jackson, University Press of Mississippi, 2013, p. 76.

[24] *Idem.*

sonido que no representan sino que más bien recrean el tiempo (ya que tienen duraciones específicas) supone un reto, ya que el ritmo de lectura en las historietas es impuesto por el lector, él es el responsable del tiempo; incluir animación o sonido puede suponer una ruptura en la inmersión de lectura. Por sí mismo, el cómic es en esencia multimedial al mezclar imagen y texto, creer que al añadirle más elementos se enriquece su lenguaje es afirmar que la historieta se encuentra en desventaja ante otros medios *más completos.* El autor de cómic digital tiene un reto: crear historias que sean lo suficientemente atrayentes para que al sumar los atributos del soporte digital no se rompa la sensación de inmersión. El buen criterio es fundamental para ser conscientes de lo necesario y diferenciarlo de lo decorativo que es tan común en una época de posibilidades técnicas y visuales como la actual.

Debemos preguntarnos por la experiencia que el cómic brinda a los lectores y las posibilidades reales que abren los medios digitales, como indica Groensteen citando a Pierre Fresnault-Derulles: «Print-medium comics are polysemiotic, in that they bring together text and image, but monosensory, calling upon sight only. Comics designed for digital media can benefit from a wider semiotic range —they are plurisensory once they involve sound, and they can, in addition, be interactive».[25]

La interactividad en los cómics no es novedad: el formato libro ha demostrado ser un objeto que invita al lector a su manipulación y exploración física, variadas alteraciones sobre el papel y el libro en sí mismo (como troqueles, cortes, dobleces) han permitido la expansión de la página impresa otorgando múltiples lecturas; sin embargo, la interacción digital ofrece otro nivel de manipulación sobre el contenido, como lo son los desplazamientos y rotaciones que permiten que el contenido se adapte a cambios en la dimensión de la pantalla o los acercamientos a determinados elementos gráficos que no serían posibles en la página impresa; sin embargo, lo más destacado que aporta el elemento interactivo en el cómic digital es la posibilidad de desarrollar narrativas no lineales. Groensteen las define como *plurilineales*,[26] cuyos trayectos son planeados por el autor pero elegidos por el usuario, cada posible ruta lleva al lector a transitar por líneas narrativas que se abren como las raíces de un árbol retando el tradicional recorrido de lectura que va de un punto de inicio fijo a otro final.

Otra aproximación es la de McCloud y lo que él define como *lienzo infinito*: un cómic sin restricciones espaciales, que se manifiesta simultáneamente, que se extiende en todas direcciones y que es posible desarrollar gracias al formato digital, el usuario es libre de desplazarse en él, visualmente y narrativamente se expande rizomáticamente, sin rutas fijas o jerarquías predeterminadas.

Ambas visiones proponen una ruptura con el concepto tradicional de organización de página (denominada *layout*) que el autor logra a través del rompimiento de la narrativa (*breakdown*) en bloques de lectura. El desarrollo de esta metodología de creación tradicional

[25] Groensteen, T. (2013) *Op. cit.*, p. 78.

[26] *Ibid.*, p. 82.

del cómic se posicionó gracias a la coyuntura tecnológica introducida por el avance de las técnicas de impresión cada vez más sofisticadas que estandarizaron la página física como unidad en la práctica artística de la historieta, así como lo plantea Wilde: «The interruption of the continuous flow of reading and the necessity to turn a page can be understood as a technical condition brought on by print or it can be conceptualized as a design principle».[27]

El cómic digital es consciente de la interfaz que hereda y las virtudes de la página para desarrollar composiciones visuales y narrativas funcionales, y la adopta como una opción de diseño que ha probado su eficacia comunicativa; sin embargo, al no existir un formato físico, también es libre de romper con esta tradición. En los desarrollos de la historieta digital las estructuras visuales (viñetas, ilustraciones, textos) se *desmaterializan*, abandonan su formato fijo y adquieren características propias del lenguaje digital como la interacción entre ellas mismas y con el usuario, se dinamizan y responden a variables como el tamaño de la pantalla, los niveles de interacción y su capacidad de adaptación a diferentes líneas narrativas. El usuario toma un papel de lector e interactor activo al no solo preguntarse cómo continuará la historia sino qué más gestos deberá hacer con el dispositivo para continuar.

Groensteen tiene sus reparos acerca de este modelo de lector-interactor, ya que cree que la experiencia de lectura se deteriora al ceder protagonismo a la performatividad: «Half reader, half agent, is an unstable state that is not necessarily pleasurable, and the constant "disconnects" that interrupt the activity of reading not only create a "distancing effect" from it, they can actually prove fatal to it».[28]

Son comunes las reservas existentes que se tienen hacia el cómic digital, su novedad y su acercamiento a otros medios como lo son los videojuegos o la animación resultan molestos para muchos que creen defender una *pureza* del cómic impreso, olvidando precisamente que una de las características principales de la historieta es su hibridación con otros lenguajes; sus choques e encuentros a lo largo de la historia con la caricatura, las artes gráficas, la literatura, el cine, entre otros, es lo que nos permite disfrutar actualmente de un amplio espectro de lecturas dibujadas. Los creadores más avanzados no se detienen a preguntarse si sus motivaciones o herramientas encajan con las definiciones aceptadas en su ámbito expresivo, sus prácticas artísticas no se limitan a las consideraciones estandarizadas del medio sino que lo expanden. Precisamente el cómic digital presenta retos conceptuales que molestan pero la teoría en todos los ámbitos artísticos siempre estará relegada a las prácticas, más aún en el cómic, un medio que adolece de reflexión crítica.

La generación más joven prácticamente desde su nacimiento ha tenido contacto con dispositivos digitales y la conexión permanente a internet es ya una constante en gran parte del mundo. Los webcómics entienden esta nueva generación de lectores que busca contenidos siempre disponibles, novedosos, constantemente actualizados y fáciles de compartir gene-

[27] Wilde, L. «Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics», en *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 8 (4) (2015), p. 7.

[28] Groensteen, T. (2013) *Op. cit.*, p. 84.

rando comunidades. Los webcómics abandonan la página impresa y su nueva estructura espacial es la pantalla, el dibujo en muchas ocasiones es directamente digital distanciándose de los medios análogos tradicionales para su elaboración. A pesar de estos cambios de formato y herramientas las estructuras simbólicas para su construcción y lectura continúan ligadas al cómic impreso, el lenguaje visual presente en las imágenes secuenciales es transversal a los formatos y las estructuras cognitivas necesarias para leer una novela gráfica o entender un webcómic son iguales.

En este acelerado proceso de consumo de contenidos digitales es constante la mezcla de referencias culturales, alteración de las obras al ser apropiadas por la comunidad de internet, plagios, anonimato y remezclas, fenómenos de los que no escapan los webcómics como obras de internet y para internet. La estabilidad del papel contra lo efímero del píxel genera una contradicción estética entre el cómic impreso y el webcómic, mientras las historietas editadas en *comic-book* o novela gráfica son publicadas con cierta conciencia de su vigencia en el tiempo, los webcómics por lo general aprovechan coyunturas sociales o identifican tendencias entre sus lectores para generar contenidos, lo que conlleva una viralización rápida en redes sociales (FIG. 4).

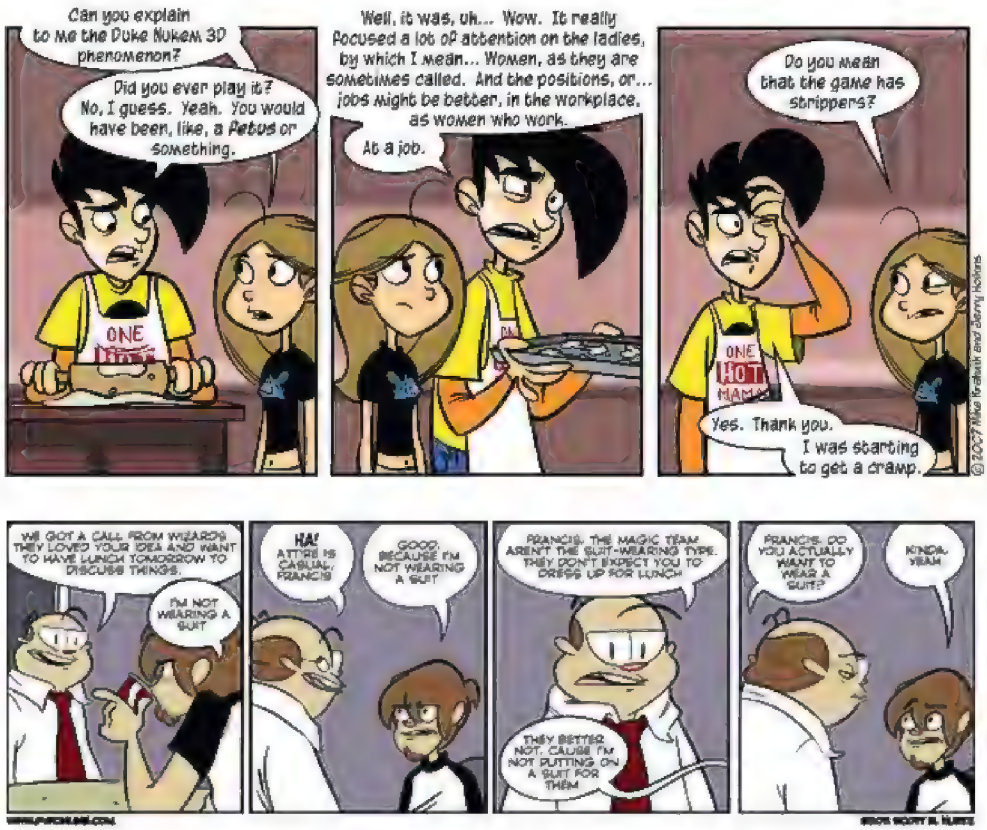

Can you explain to me the Duke Nukem 3D phenomenon?
Did you ever play it? No, I guess. Yeah. You would have been, like, a Petus or something.
Well, it was, uh... Wow. It really focused a lot of attention on the ladies, by which I mean... Women, as they are sometimes called. And the positions, or... jobs might be better, in the workplace, as women who work.
At a job.
Do you mean that the game has strippers?
ONE HOT MAMA
Yes. Thank you. I was starting to get a cramp.
WE GOT A CALL FROM WIZARDS THEY LOVED YOUR IDEA AND WANT TO HAVE LUNCH TOMORROW TO DISCUSS THINGS.
I'M NOT WEARING A SUIT
HA! ATTIRE IS CASUAL, FRANCIS!
GOOD, BECAUSE I'M NOT WEARING A SUIT
FRANCIS, THE MAGIC TEAM AREN'T THE SUIT-WEARING TYPE. THEY DON'T EXPECT YOU TO DRESS UP FOR LUNCH
THEY BETTER, CAUSE I'M NOT PUTTING ON A SUIT FOR THEM
FRANCIS, DO YOU ACTUALLY WANT TO WEAR A SUIT?
KINDA. YEAH

FIG. 4. (Arriba) Una tira de *Penny Arcade* (2001). (Abajo) Una tira de *PvP* (2011). A pesar de ser webcómics, usan el modelo de serialización de principios del siglo xx de las tiras de prensa.

Visualmente los webcómics pueden adquirir varias formas, siendo la más común la tira o *comic-strip,* compuesta por tres o cuatro viñetas, que cuenta una pequeña historia que hace parte de una narrativa mucho más extensa y prolongada en el tiempo, y es publicada con periodicidad fija, un modelo igual a las clásicas tiras de prensa pero al estar en formato digital y ser distribuida *online* los autores tienen completo control sobre su monetización, público y temáticas. Otras manifestaciones del webcómic son las que se inclinan más a la experimentación formal y exploran los atributos del soporte digital integrando sonido, animaciones y funciones interactivas acercándose a lo denominado como *Motion Comics.* [Ver *Broken Saints* (2001) y *Nawlz* (2007)]. Sobre estas manifestaciones que integran elementos *multimedia,* Bukatman se cuestiona:

> If movement and sound are clearly different «modes» —in terms of their spatiotemporal and sensorial reception, as well as in terms of semiotics— how could they be treated as comics? Since sound and movement are both time-based phenomena, they seem to contradict comics' conception of space as representation of time —the 'conceptual fundament of the medium.[29]

Las contradicciones conceptuales que genera el cómic en soporte digital se pueden sintetizar, por un lado, en su tendencia a imitar los formatos tradicionales del cómic impreso, hecho que no tiene sentido al ser un medio diferente lleno de nuevas posibilidades, y, por otra parte, cuando se aventura a proponer otras formas de lectura e interacción con el lector se escapa de los límites estandarizados del cómic y empieza a rozar los bordes de la animación y las experiencias multimedia, lo que para muchos resulta molesto. McCloud en este punto afirma:

> Muchos en la profesión usan el ordenador solo como una herramienta para llevar a cabo de manera más eficaz tareas que ya se hacían en los años en los que las separaciones de color las llevaba a cabo un equipo de viejas señoras de Bridgeport armadas con lancetas. Este conservadurismo es un pequeño ejemplo de la extendida tendencia que tenemos a interpretar los nuevos medios con los filtros de los viejos. [...] Por lo tanto, no es de sorprender que la sensibilidad derivada del arte lineal y la reproducción mecánica dominará los primeros días de los cómics generados por ordenador [...]. Pero usar los ordenadores como herramienta básica para nuestro arte es como acceder a una paleta de opciones casi sobrehumanas, y limitarse a imitar a sus predecesores es como cazar conejos con un portaaviones.[30]

Es fácil dejarse asombrar por lo vistoso de las técnicas digitales, sobre todo en un medio como el cómic donde su apartado gráfico y narrativo ha estado supeditado a lo fijo del formato impreso. Cuando se presentan los recursos técnicos que posibilitan expandir la obra de cómic de naturaleza estática hacia los terrenos dinámicos e interactivos de las creaciones digitales es de esperar que esto genere una corriente de creadores y obras explorando dichas virtudes, hasta el punto del desgaste sobre las mismas prácticas; sin embargo, hay otras formas de asumir lo *digital* no solamente como un cúmulo de tecnologías y técnicas novedosas

[29] Bukatman, S. «Online Comics and the Reframing of the Moving Image», en Harries, D. (ed.). *The New Media Book*. London, BFI Publishing, 2011, p. 134.

[30] McCloud, S. *La Revolución de los Cómics*. Barcelona, Norma Editorial, 2001, p. 45.

que son apropiadas y dominadas rápidamente para generar tendencias sino como una nueva era y mentalidad caracterizada por la velocidad de la información, la facilidad del acceso al conocimiento, la generación de comunidades de creación en torno a temáticas específicas pero que paradójicamente acentúan lo efímero sobre lo permanente, la desconexión humana y el distanciamiento en las relaciones, la técnica sobre la ética y el consumo sobre la conservación de recursos. Ante la aparente apertura, libertad y empoderamiento que nos brindan los medios digitales es valiosa una postura reflexiva y crítica al respecto y más si se usa el mismo lenguaje digital como forma de resistencia; por ello las prácticas creativas del cómic digital deben madurar en su propuesta estética.

Como he planteado, el cómic digital debe avanzar formalmente hacia la generación de conceptos más sofisticados que se desliguen del uso ornamental de la *multimedia* y reflexionen sobre su propio medio, ya no estático, fijo e impreso sino dinámico, modificable e inmaterial (FIG. 5) rescatando características de la tradición del cómic, como su ingenio para construir narrativas, su capacidad para conectarse con el lector y su mirada reflexiva y satírica hacia la sociedad.

Para ejemplificar este planteamiento recurro a un par de obras que a mi modo de ver representan esa superación de las técnicas multimedia como ornamento y recurren a conceptos de la cultura digital como es el *remix* y la apropiación cultural. En el webcómic *This*

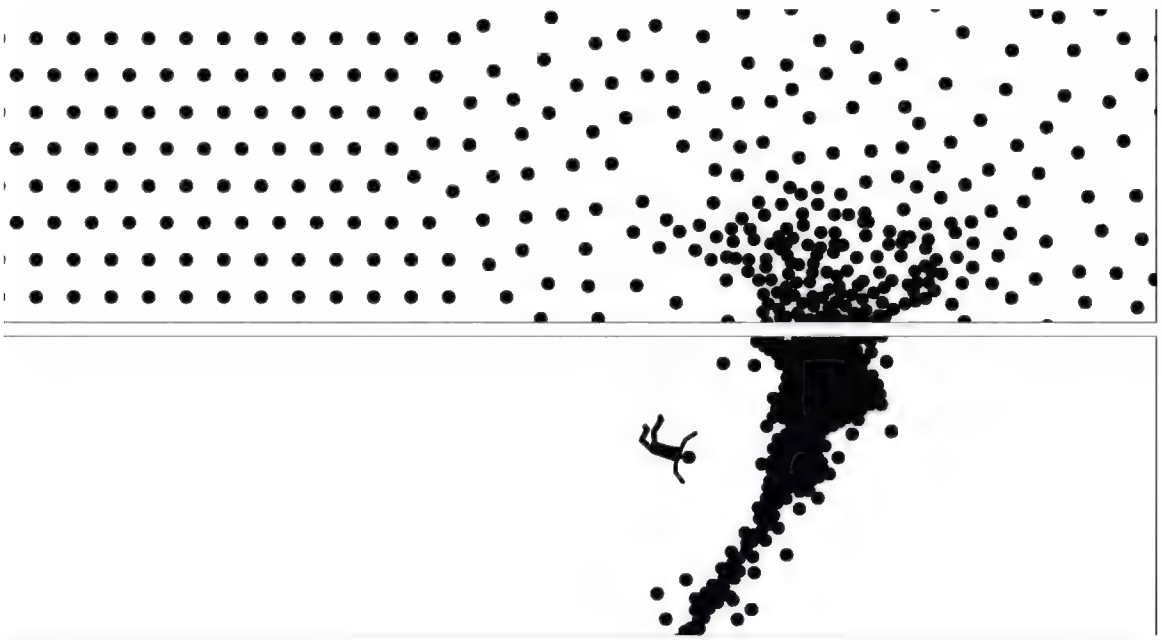


FIG. 5. *Prise De Tête* (2009) Disponible en http://www.prisedetete.net/ Cómic interactivo que a través de un ingenioso y sencillo planteamiento resulta refrescante en comparación a *Motion comics* que pretende sorprender desde su apartado técnico vistoso. Sin embargo, por más sobrios que sean los niveles de interacción sigue habiendo un rompimiento de la experiencia de lectura.

*Charming Charlie* (FIG. 6) la clásica tira *Peanuts* creada por Charles Schulz es alterada para que los diálogos de sus personajes sean letras de las canciones de la banda de rock The Smiths; para los fanáticos de la tira o de la banda, o de ambos, la mezcla resulta divertida o hasta adecuada, ya que las personalidades de los personajes y de las letras tienen un tono nostálgico y depresivo que encaja, para el lector desprevenido la mezcla pasa desapercibida, ya que se puede leer la tira como si esta fuera su construcción original, planteando un reflexión acerca de la capacidad de la mente humana de deducir significado a pesar de una narrativa gráfica con alteraciones. Un caso similar es el de *Garfield Minus Garfield* (FIG. 7), en donde las viñetas de la tira son modificadas borrando el clásico personaje de *Garfield*, dejando solo a Jon en una conversación consigo mismo, generando en el lector una sensación de extrañeza, de vacío, sentimiento con que el lector se puede identificar.

FIG. 6. *This Charming Charlie*. Disponible en http://thischarmingcharlie.tumblr.com/

FIG. 7. *Garfield Minus Garfield*. Disponible en http://garfieldminusgarfield.net/

Pero el cómic digital no se debe agotar en los límites de la pantalla: esto supondría una mutilación de las capacidades de los medios digitales para proponer diálogos con los espacios físicos y sus habitantes.

En la instalación interactiva de Nova Jiang *Ideogenetic Machine* (FIG. 8), fotografías de los participantes son capturadas en tiempo real y luego manipuladas por un *software* que las

FIG. 8. Fotografía del montaje de la instalación *Ideogenetic Machine* (2013) por Nova Jiang. Registro de la instalación: https://vimeo.com/30341877

edita en un estilo blanco y negro de alto contraste y las proyecta junto con otras ilustraciones provenientes de una base de datos; las viñetas y la organización espacial en que se disponen en la proyección son generadas por un algoritmo. Los participantes se convierten en protagonistas de una página de cómic generada espontáneamente. En esta propuesta se entremezclan conceptos derivados de las artes electrónicas como la interactividad, obra abierta, arte generativo, creación en tiempo real, participación y co-creación junto con una estética visual proveniente de las narrativas gráficas: yuxtaposición de imágenes estáticas, composición de página e ilustraciones delimitadas por viñetas, lo que genera ciertas inquietudes: ¿puede un *software* generar una narrativa gráfica a partir de imágenes provenientes de una base de datos y de fotografías tomadas en tiempo real? ¿La narrativa es algo deliberado que surge de la intencionalidad de un autor o es el lector quien le da sentido a una serie de imágenes aleatorias a partir de su observación? Siempre se ha entendido al cómic como un arte espacial y material, ¿o también puede ser temporal y efímero? ¿O esta instalación es simplemente una provocación que usa elementos del lenguaje del cómic para confundirnos? Precisamente este tipo de preguntas son las que se deben generar cuando los recursos visuales del cómic son usados en el contexto del arte digital para generar reflexiones acerca de la naturaleza del lenguaje visual.

Aunque esta instalación no es cómic, así como la columna de Trajano y el tapiz de Bayeux tampoco lo son, sí pertenecen a un tipo de creación que integra símbolos visuales con una intención narrativa en un contexto específico. Lo interesante de confrontar este tipo de creaciones con los cómics es observar que sin importar la época o el soporte artístico o material tienen elementos comunes, como el uso de símbolos específicos de un lenguaje, la doble articulación entre símbolos visuales que obligan al espectador a interpretar una porción del espacio gráfico en relación con el todo y aprovechan la capacidad de la percepción humana de rellenar los vacíos y deducir una intención narrativa.

Internet y los procesos de apropiación digital lograron consolidar las prácticas creativas del cómic en soporte digital cuyas características principales son la capacidad de incluir más sentidos en la experiencia lectora y la posibilidad de expandir las narrativas a través de estructuras no lineales. No es más *adecuado* que otros soportes, no representa el fin del cómic impreso ni tampoco un punto de partida, es un nuevo modo de asumir la creación secuencial gráfica, una que es más consciente de su pertenencia a un contexto digital contemporáneo más que a una tradición narrativa, por ello sus influencias son más cercanas a prácticas de internet como el *blogging*, la gamificación, la viralización o el *remix*, y es gracias a la coyuntura de su aparición que podemos plantear reflexiones acerca de la materialidad del cómic impreso versus la medialidad del cómic digital, discusión que aporta a la reflexión sobre la naturaleza de la historieta, su estética y sus alcances, evidenciando una vez más la capacidad adaptativa del cómic a los cambios y soportes que van surgiendo a través de la historia.

## 4. Conclusiones

Los cambios que ha sufrido el cómic a lo largo de las décadas no han sido fortuitos; por el contrario, una serie de condiciones culturales, económicas, tecnológicas y sociales los han propiciado, y han hecho de la historieta un medio que ha sabido adaptarse a circunstancias externas que han alterado su propio lenguaje. Las transiciones que permitieron a las historietas pasar gradual y lentamente del periódico a la revista, luego al libro y posteriormente a la web y al museo de arte no surgieron solo por los cambios de la industria o el avance de los soportes tecnológicos, sino que ha existido una evolución en el interior de su estructura simbólica, que se ha dado gracias, por ejemplo, a movimientos emancipadores como el cómic *underground*, que han ayudado al medio a tomar conciencia de sí mismo y plantearse como un arte maduro, crítico y digno de ser sometido a reflexiones serias.

Una de las tendencias que vemos ahora es la necesidad de retar la tradicional página bidimensional que ha tomado más de un siglo en ser explorada y comprendida para expandirla hacia otros planos físicos o tridimensionales como plantea Jean-Christophe Menu y que materializan artistas como Martín Vitaliti. Sin embargo, existen autores que continúan encontrando posibilidades inexploradas de la página impresa, como Richard McGuire y su obra *Here* (1989) (FIG. 9), Chris Ware con *Building Stories* (2012) (FIG. 10), Patrick Killoffer y muchos otros historietistas actuales.

Es indudable la capacidad de las herramientas digitales de ofrecer un amplio abanico de recursos visuales, textuales, sonoros e interactivos para la creación, aprendizaje y enseñanza, herramientas que deben ser usadas para expandir los modos de pensar y conocer el mundo. Estas herramientas emancipan la creación humana de formatos y soportes establecidos y de categorías de creación artística (cómic, literatura, pintura, teatro, audiovisual) que tal vez en un futuro tiendan a fusionarse, mutar, expandirse o extinguirse; sin embargo, teniendo en cuenta estas posibilidades técnicas es muy necesaria una sofisticación simbólica del cómic digital para que su estética no se estanque entre la ambigüedad del cómic impreso y las experiencias multimedia. Uno de sus retos es saber diferenciar si proponer una lectura inmersiva o una experiencia sensorial, ya que ambas categorías pueden entrar en conflicto.

FIG. 9. McGuire, R. *Here*, en *Raw Comics* n.º 2 (1989).

FIG. 10. Ware, C. *Bulding Stories*. Phanteon Graphic Novels, 2012.

# La introducción e influencia del manga en México: El caso de Lorena Velasco Terán y *DREM*

Sarahi Isuki Castelli Olvera

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Sarahi Isuki Castelli Olvera es Doctora en Ciencias Sociales con área de énfasis en Historia. Es profesora en el área Académica de Historia y Antropología de UAEH. Ha trabajado en el análisis de la imagen desde la perspectiva de la Historia y la cultura visual. Destacan los temas de ponencias relacionados con arte contemporáneo, cómic japonés e historieta mexicana. Entre sus últimas publicaciones destacan los siguientes títulos: Reconfiguraciones de la identidad de género en películas infantiles. Caso de estudio: Valiente, en coautoría con la Dra. Azul Kikey Castelli Olvera (2013); y Apocalipsis en clave manga. Un análisis semiótico de X, un cómic japonés, en coautoría con la Dra. Thelma Camacho Morfín (2015).

**Fecha de recepción:** 23 de abril de 2016

**Fecha de aceptación definitiva:** 20 de mayo de 2016

**Resumen**

En este artículo analizamos la influencia del manga japonés en la creación de productos mexicanos que retoman su estética. Realizamos un análisis de *DREM*, cómic creado y publicado en 2008 por Lorena Velasco Terán. *DREM* retoma la gráfica del manga y fórmula de comercialización. Fundamentamos lo anterior con base en lo siguiente: el manga entró a México en un momento en el que la apertura de fronteras permitió su libre introducción. Entraron primero los videojuegos y anime, que familiarizaron al público con la estética del manga. La autora de *DREM* retomó dos aspectos: su gráfica y modo de comercialización.

Palabras clave: manga, habitus, campo, manga mexicano, convenciones de cómics

**Abstract**

In this article we analyze the influence of Japanese manga in the creation of Mexican products that return to their aesthetics. We did a *DREM* analysis, comic created and published in 2008 by Lorena Velasco Terán. *DREM* retakes the sleeve graph and marketing formula. We base the above based on the following: The manga entered Mexico at a time when the opening of borders allowed its free introduction. Entered the video games and anime, which familiarized the audience with the aesthetics of manga. The author of *DREM* took up two aspects: its graph and mode of commercialization.

Keywords: manga, habitus, field, Mexican manga, comic conventions

**Cita bibliográfica**

Castelli Olvera, S. I. «La introducción e influencia del manga en México: El caso de Lorena Velasco Terán y *DREM*», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 8 (2017), pp. 31-53.

En este artículo partimos de la consideración de que *DREM*, manga mexicano creado en 2008 por la diseñadora Lorena Velasco Terán, mezcla la gráfica del manga japonés además de su fórmula de comercialización. Fundamentamos lo anterior con base en las siguientes premisas: primero, el manga y sus productos relacionados entraron a México en un momento en el que la apertura de fronteras producto de la aplicación del modelo neoliberal permitió su libre introducción al país. Segundo, a México entraron primero los videojuegos y el anime, productos que familiarizaron al público con la estética del manga en las convenciones de cómics. Finalmente la autora de *DREM* retomó dos aspectos: la gráfica del manga y su modo de comercialización, mismos que conoció y desarrolló dentro del ámbito de las convenciones.

Sostenemos lo anterior con base en la noción de campo de Pierre Bourdieu, quien plantea que el espacio social está integrado por una serie de campos dentro de los cuales, los agentes mantienen relaciones de oposición por mantener o acceder a los diversos tipos de capital.[1] Por otra parte, retomaremos la propuesta de Omar Calabrese, quien sistematiza las características actuales de las manifestaciones culturales, en donde lo irregular, la repetición, la cita, el fragmento y el detalle son lugares comunes de la cultura actual.[2]

A diferencia de la propuesta de Hiroki Azuma y Eiji Otsuka, quienes sostienen que la producción actual de mercancía produce un consumo irracional que encamina al hombre a la animalización,[3] nuestro planteamiento se basa en el supuesto de que existe un consumo racional del producto y el público reelabora, reinterpreta y recrea los elementos que se le presentan, lo que genera nuevos elementos que son producto del proceso de hibridez entre la narrativa y gráfica japonesa en conjunto con las tradiciones locales.

Las fuentes primarias de esta propuesta son los siete fascículos de *DREM* así como entrevistas a la autora. Las fuentes secundarias fueron artículos académicos y la bibliografía sobre el tema del manga dentro y fuera de Japón.

## 1. La historieta en México

Al igual que Japón, México cuenta con una larga tradición en la elaboración de historietas. Las primeras tiras cómicas se publicaron en periódicos y se basaban en creaciones estadou-

[1] Bourdieu, P. *El sentido social del gusto, elementos para una sociología de la cultura.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2010.

[2] Calabrese, O. *La era neobarroca.* Madrid, Cátedra, 1999.

[3] Azuma, H. *Otaku. Animal database.* Minessota, Universidad de Minessota, 2009.

nidenses; sin embargo, la poca regularidad con la que llegaban, originaron que se independizaran de los periódicos y se impulsara su producción local. Se conoce como era dorada de la historieta mexicana al periodo comprendido entre las décadas de los treinta y cincuenta, momento en el que se vendían en formatos misceláneos, la historia continuaba en cada número y se imprimían millones de ejemplares diariamente. En la década de los setenta inició lo que se conoce como era de plata de la historieta mexicana, sus tirajes se volvieron semanales y surgió el formato novelado.

En los ochenta iniciaron las transformaciones en su consumo debido a varios factores: «por un lado sus temáticas resultaban pasadas de moda, la industria parecía cerrada a nuevas propuestas además de la fuerte censura y las malas condiciones en las que laboraban los creadores.»[4] Aunado a lo anterior, la crisis económica en la que estaba sumido el país generó desabasto de papel y pérdida de poder adquisitivo.[5] Finalmente, en este periodo se dio la introducción paulatina de nuevos productos de entretenimiento debido a la apertura de fronteras, propia de la implantación de las políticas neoliberales en el país: en 1986, México se adhirió al Acuerdo General de Aranceles Aduaneros y Comercio (GATT) y en 1994 entró el vigor el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN).

Los factores anteriores hicieron evidente que la historieta industrial ya no era rentable y precipitaron su decadencia. En esta década entraron a México el anime y el manga, y en 1994 iniciaron las primeras convenciones de cómics. El acceso a historieta extranjera nutrió y permitió el auge de la historieta de autor como *Gallito Cómics*, el *Fanzine* del *Colectivo Molotov* y más tarde las publicaciones del *Taller del Perro*.

## 2. La estética y consumo de manga en los noventa

El manga entró a México precedido de los videojuegos y el anime, acompañado del *merchandising*,[6] elementos que familiarizaron al público con su estética al exhibirse en espacios de consumo y producción de cómics en la ciudad de México. Dichos espacios son lugares en los que los aficionados tenían acceso al cómic, manga y productos relacionados. También se podía pagar por espacios para difundir creaciones propias; se podía aprender la dinámica de las convenciones, las estrategias de venta, producción y permanencia dentro del lugar. Por

[4] Gantús, L. *La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada.* México, Gantús Producciones, 2014.

[5] Camacho Morfín, T. «Dibujar historietas. Una enseñanza fuera de la Academia,» en De Los Reyes, A. (coord). *La enseñanza del dibujo en México.* México, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2014, p. 341.

[6] «*Merchandising* es el conjunto de técnicas puestas en práctica, de forma separada o conjunta, por distribuidores y fabricantes, con miras a acrecentar la rentabilidad del punto de venta, dar mayor salida a los productos, y la introducción de productos.» Ramírez Beltrán, C. J. «Modelo conceptual para determinar el impacto del *merchandising* visual en la toma de decisiones de compra en el punto de venta», en *Pensamiento y gestión*, n.º 36 (2014), p.5. En el caso del manga, el *merchandising* se relaciona con toda la serie de productos como ropa, pósteres, figuras de acción, etcétera. que retoman la estética y los personajes de una determinada serie.

lo general, se podía comprar y difundir cómics, animación y productos relacionados en dos espacios: las convenciones y las tiendas especializadas.

Las convenciones de cómics son eventos organizados con finalidad de entretenimiento y comercio. En estos espacios circulan cómics y productos relacionados, se organizan juegos, concursos, se exhibe el trabajo de artistas locales y extranjeros. Por lo general, las convenciones se componen de una zona de exhibidores y promotores, una zona de empresas y patrocinadores, un área de artistas y un área de comida. La primera convención de historietas en la ciudad de México fue la Conque, organizada en 1994 por el promotor de cómics Luis Gantús. Además de la anterior, en dicha década destacan MECYF, TNT, la Mole, Mangacon, Comictlan y las Jornadas de Anime, rol y videojuegos Tsunami, las cuales, en su mayoría, se llevaban a cabo en el Centro de Convenciones Tlatelolco, el Wall Trade Center, entre otros.

En la Ciudad de México en la década de los noventa, también había tiendas que surtían a los aficionados de material actualizado, nuevo y legal, como Mundo cómics. Por su parte, la Casa de la Caricatura popularizó el manga debido al material de importación que comercializaban; además organizaban tardes de anime y conferencias con actores de doblaje.[7] A los lugares antes mencionados, se agregan Cómic Castle y Revoltijo, ambas tiendas ubicadas en el sur de la Ciudad de México, donde tradicionalmente se centra la oferta cultural.

El tipo de interacción que se da entre los sujetos que integran estos espacios de intercambio, producción y circulación de cómics, particularmente en las convenciones, se asocia con el campo consumo cultural mexicano del que forman parte. Para entender su dinámica, necesitamos recurrir a la categoría campo propuesta por Bourdieu, para quien el espacio social está integrado por una serie de campos autónomos dentro de los cuales, los agentes mantienen relaciones de oposición por mantener o acceder a los diversos tipos de capital: económico, social, cultural y simbólico o prestigio. El entretejido social, está constituido por aspectos materiales, sociales y simbólicos que se estructuran a partir de la posición ocupada en el campo, a mayor capital, mayor poder y capacidad de dominar al otro.

Un concepto nodal dentro de esta propuesta es el de *habitus*, el cual se forma cuando un determinado agente, vive, crece, socializa y se relaciona con determinados entornos, contextos y productos de acuerdo con la posición que ocupa en el campo, estas estructuras sociales externas con las que tiene contacto

> contribuyen a la producción del sentido subjetivo del mundo en el individuo: sus ideas, creencias, posturas frente al mundo se relacionan estrechamente con la posición ocupada en un tiempo relativamente prologado en un campo determinado, generando una disposición de preferencias y elecciones frente a la oferta social de bienes materiales y culturales. A esta disposición se le llama *habitus*.[8]

[7] Arceo, M. «La primera dama del manga en México - Heidi, un muestrario de temperamentos» en *Santos Cómics*, 21 de junio 2016. Disponible en https://rompeviento.tv/?p=9993

[8] Cerón Martínez, U. «Reconocimiento simbólico y poder en la obra de Pierre Bourdieu. El juego de las acreditaciones», en *Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades Cinteotl* n.º 1 (mayo de 2007), p. 5.

De manera que las elecciones que cada individuo realiza, sus gustos, los productos que elige, el consumo cultural que le es propio, están también determinados por su posición en el campo, por lo tanto, el agente tiene una tendencia a elegir determinados productos y otros no, aunque el *habitus* no es definitivo y pueda cambiar.[9]

Para comprender lo anterior, y a manera de metáfora, podemos entender al campo como un campo de fútbol, en donde sus jugadores equivaldrían a los agentes, los cuales juegan de acuerdo al *habitus* adquirido en su posición dentro del mismo y para obtener capital en vez del gol. En las convenciones de cómics, el campo estaría igualmente dividido en dos: de un lado las empresas y de otro, los creadores; los primeros tendrían un *habitus* orientado a acciones que buscan el capital económico. El *habitus* de los creadores, por su parte, detonaría acciones orientadas a la obtención de capital simbólico o prestigio, en su mayoría, aunque también deben competir con las empresas por capital económico si quieren sobrevivir en las convenciones.

El contacto y desenvolvimiento dentro de las convenciones contribuyó a su vez a generar el *habitus* de los aficionados, que posteriormente se convertirían en creadores, debido a que estuvieron en contacto con el manga, anime, videojuegos y toda una serie de productos de *merchandising*. Estos objetos e imágenes fragmentarias constituyeron parte del *habitus* de aficionados y creadores; fragmentarias porque dichos productos llegan a México sin que el aficionado sepa o pueda reconocer el contexto de creación en primera instancia. «La geometría del fragmento es una ruptura en la que las líneas de frontera deben considerarse como motivadas por fuerzas (por ejemplo fuerzas físicas) que han producido el "accidente" que han aislado el fragmento de su todo de pertenencia.»[10] De manera que en el caso del manga y sus productos relacionados, las fuerzas que provocan esa ruptura son: la separación del país de origen, de las relaciones y alusiones contextuales, del entendimiento y cultura japonesa, ya que para un fan mexicano, el contenido de un manga, en primera instancia, puede ser interesante, complejo o fantástico pero no necesariamente debe entenderlo dentro de su contexto sin una investigación previa.

## 3. Lorena Velasco Terán y Estudio Syanne, manga y *merchandising* a la mexicana

Al desarrollarse en el ámbito de las convenciones de cómics, Lorena Velasco Terán, autora del manga mexicano *DREM,* retomó y reelaboró dos aspectos principales: por un lado, desarrolló una historia propia que retoma la gráfica y convención narrativa del manga, pero sitúa las acciones en la Ciudad de México. Por otro, reprodujo la fórmula de venta del manga e innovó estrategias que le permitieron obtener capital económico a la par del simbólico, dentro de las convenciones.

[9] Bourdieu, P. *Las estrategias de la reproducción social.* México, Siglo xxi, 2011.

[10] Calabrese, O. *Op.cit.,* p. 89.

### *3.1.* DREM, *un manga mexicano*

*DREM* se centra en Neve, una estudiante de preparatoria quien, al sufrir la pérdida de su madre, crea un sueño para evadir la realidad; dentro de la fantasía, Neve se encuentra en un ambiente escolar estable que ocasionalmente se ve interrumpido por pesadillas y fantasías. La narración finaliza cuando la protagonista logra despertar y aceptar los hechos. Analizaremos esta historieta en dos fases, primero el discurso, que corresponde al modo en que se transmite la historia:[11] aquí examinaremos su formato y los aspectos gráficos que hacen de *DREM* un manga. En la segunda parte analizaremos la diégesis, la cual es la historia pura que contiene un relato,[12] que abordaremos con un análisis semiótico.

*DREM* es una historieta con características de manga, con el que comparte un tipo de dibujo similar en blanco y negro, además de otras convenciones en las que profundizaremos en páginas más adelante. De la historieta mexicana mantiene el formato tamaño carta, las portadas a color, los nombres occidentales de los personajes y el entorno en el que se desarrolla la historia, que es la Ciudad de México en el año 2008.

Este manga mexicano es una saga desarrollada en siete episodios divididos en la misma cantidad de volúmenes. Es una publicación independiente que salió a la venta de manera irregular con intervalos mínimos de dos meses y máximo de cinco, formato tamaño carta con interiores en blanco y negro, el número de páginas variaba de acuerdo a cada volumen, pero oscilaban entre cuarenta y sesenta. El estilo de dibujo corresponde al utilizado por el manga *shojo*,[13] por lo que encontramos personajes con rasgos minimalistas y altamente expresivos, lo que se traduce en ojos que ocupan casi la mitad del rostro, con la nariz y boca muy pequeñas sugeridas con líneas. Pese a que este cómic mexicano comparte con el manga el dibujo y el entintado en blanco y negro, se lee de izquierda a derecha y de arriba abajo, según los cánones occidentales de lectura de historieta.

Los tamaños y formas de las viñetas son variados, llegan a ocupar un par de páginas para mostrar un encuadre panorámico o solamente para dejar ese espacio en negro y denotar la transición entre una escena y otra. Debido a que la historia se desarrolla en su mayoría dentro del sueño de Neve, no se usa ninguna distinción para denotar el paso de la realidad al mismo, solamente en el tomo número 7, cuando Neve y el espectador están enterados del sueño, las partes en donde se desarrolla este se trabajan con tintas grises sin altos contrastes.

La línea negra que delimita la viñeta, por lo general, no tiene relevancia significativa o lingüística, sin embargo, hay ocasiones en las que se presenta craquelada o rompiéndose, sobre todo en escenas en donde Neve sufre cuando una serie de cristales salen de su espalda lasti-

[11] Montiel, A. *Teorías del cine, el reino de las sombras.* Barcelona, Literatura y Ciencia, 1999, p. 99.

[12] *Idem.*

[13] Manga dirigido a mujeres adolescentes.

mándola. En cuanto al encuadre,[14] predomina el uso de planos generales, que muestran los espacios en donde se desarrollan las escenas, los *medium shots* que muestran a los personajes de la cintura para arriba son los que predominan en las representaciones gráficas, aunque también es muy frecuente el uso del *close up* y el *big close up,* los *insert* o *detalles* se enfocan por lo general en un ojo o en las manos; otro plano usado con frecuencia en los encuadres es el *two shot*, cuando se enfoca a dos personajes, como Neve y su amiga Leely, o Neve y su novio Noah.

Además de lo anterior, se observa el uso de *balloons* (o globos) y onomatopeyas. En cuanto a los primeros, se usan con los bordes dentados para denotar emoción o gritos, se omite el uso del *dream balloon* para enmarcar los pensamientos de los personajes, y en su lugar se usan los globos coloreados en negro cuando los pensamientos son sombríos o tristes, en relación a esto, se llega a usar una página entera coloreada en negro para colocar ahí los pensamientos. En cuanto a las onomatopeyas, pese a ser un manga, no se utilizan las convenciones propias de Japón, sino las del idioma español, así que vemos la historia plagada de onomatopeyas como *tic tac*, para el sonido de las manecillas del reloj, el *riiing* del teléfono, el *pip, pip* para anunciar el corte de una llamada de teléfono, el *pak* para simular el sonido de una puerta cerrándose con violencia, *tap, tap* para el sonido de los pasos, etcétera.

Las hasta aquí descritas e identificadas son convenciones occidentales de elementos que integran el cómic y la historieta, y que también se ven presentes en el manga, por ser elementos básicos que constituyen este tipos de narraciones gráficas; a continuación examinaremos las particularidades de manga que se ven presentes en *DREM*.

El manga japonés, es por sí mismo un híbrido que retoma diversos aspectos: primero, la tradición gráfica japonesa antigua; segundo, las convenciones occidentales de los cómics introducidas a Japón; tercero, el minimalismo propio del constructivismo ruso; finalmente, se observa el uso de tomas cinematográficas para agilizar la narración. Estos elementos fueron retomados y difundidos por Tezuka en la década de los sesenta, aunque ya habían sido introducidos a Japón desde la década de los treinta y usado en animaciones bélicas.[15]

[14] Es una delimitación bidimensional del espacio. Se refiere a dos órdenes de espacio distintos: el de la superficie de papel en el que se dibuja o imprime la viñeta y el espacio figurativamente representado por el dibujante. Al primero se le denomina espacio real, al segundo espacio ideal. McCloud, S. *El arte invisible.* Bilbao, Astiberri Ediciones, 2007. p. 124.

[15] Para Eiji Otsuka, la introducción de tomas cinematográficas dentro del manga, se dio en el contexto de la II Guerra mundial, momento anterior al trabajo de Osamu Tezuka. Otsuka propone que «la unificación estética de Eisenstein y Disney, bajo las condiciones del fascismo, son el origen del manga y la animación japonesa que hoy todos asocian con la tradición japonesa». Desde este planteamiento, los orígenes del manga moderno, que inicialmente se le atribuían a Tezuka, pueden rastrearse desde la década de los 30, cuando el constructivismo ruso, la teoría cinematográfica de Eisenstein y las animaciones de Mickey Mouse se difundieron de manera simultánea y amplia en Japón, Otsuka Eiji explica que las vanguardias artísticas europeas entraron a Japón en el último lapso de la década de los veinte y cita a Murayama Tomoyoshi cuando afirma que cobraron auge en el ámbito de la pintura y el dibujo. Se entendía que el constructivismo abarcaba los siguientes ámbitos: «a) Americanismo, b) formas de expresión mecanizada destinada a las masas, (c) la glorificación de lo mecánico, y d) formas de expresión constructivista con diseños geométricos y materiales». Bajo estos planteamientos, los

Uno de los elementos característicos del manga es la supremacía de la imagen sobre el texto, Santiago Iglesias afirma que esto tiene sus raíces en la misma naturaleza icónica de lenguaje japonés, basado en ideogramas; además expresa que la manera de entender el manga y el anime nace de las estampas y grabados japoneses del siglo XIX.[16] En *DREM* se ve presente dicha tendencia que subordina el texto a las imágenes, ya que las escenas de acción llegan a ocupar más de una página e incluso en algunas ocasiones presentan la fragmentación simultánea de la misma escena con muy poco texto.

*DREM* retoma del *shojo* el uso de diversos elementos para subrayar la expresividad en las emociones del sujeto o el momento que vive; por ejemplo, se observa el uso de guirnaldas, flores, corazones, espirales y distintos elementos colocados flotando en el ambiente. Además, se representan figuras femeninas espigadas con largos cabellos, cuyo rostro está compuesto por «ojos inmensos en cuyas pupilas se encienden diminutas estrellas».[17] Se recurre a la simplificación extrema en el rostro y cuerpo de los personajes con la finalidad de resaltar vergüenza, preocupación, burla, etcétera., debido a que «los rostros minimalistas del *shojo* y del *shonen*[18] han sido concebidos a fin de facilitar al máximo la expresión gráfica de los sentimientos y las emociones inscritas en sus inmensos ojos redondos».[19]

La línea cinética es una de las características principales del manga, aunque no exclusiva del mismo; se ve presente con la finalidad de expresar movimiento y acentuar momentos de tensión emocional en la historia. Es usada por los *mangakas*[20] todo el tiempo, incluso

dibujos Mickey, que entraron masivamente a Japón en la década de los treinta, parecían «dibujos basados en la construcción geométrica», por lo que se aproximó la figura de ese personaje de Disney al marco de «construcción»; Otsuka expresa que dicha «disneyficaciación de las expresiones del manga» implicó una ruptura radical con las formas tradicionales de expresión.
En cuanto a la teoría cinematográfica de Eisenstein, fue ampliamente difundida y aceptada en Japón en la misma década. En este contexto, Taihei Imamura, teórico y crítico de cine, defendió la idea de que los rollos de pintura de los mitos del Kojiki, estaban construidos en concordancia a las técnicas cinematográficas, como el close up y el montaje. Imamura estaba fascinado por el marxismo, la vanguardia rusa y Disney, a pesar de que más adelante se desligaría del marxismo, su fascinación por Disney continuaría al punto de seguir escribiendo sobre ello cuando la guerra estalló y las películas norteamericanas se prohibieron. Otsuka apunta que quizás es debido a la relación que hace Imamura de los dibujos de Disney como arma de guerra, que el departamento naval japonés ordenó la producción de films animados. «Esto hizo posible producir animación utilizando las técnicas de Disney acorde con la teoría cinematográfica de Einsenstein». Ejemplo de lo anterior fue el film Momotaro: Umi no Shinpei, producido bajo la dirección del departamento Naval. Desde este enfoque, si bien Tezuka no inventó el uso de técnicas cinematográficas y dibujos basados en Disney en el manga, sí es el responsable de «traer la técnica cinematográfica al manga de la posguerra» Otsuka, E. «An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: the fascist origins of Otaku Culture,» en Research Gate n.º 4 (febrero de 2016), pp. 253-267. Traducción propia. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/259749564_An_Unholy_Alliance_of_Eisenstein_and_Disney_The_Fascist_Origins_of_Otaku_Culture

[16] Santiago Iglesias, J. A. *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra, Grupo de Investigación dX5 Digital y Grafic Art Research, 2010, p. 134.

[17] *Ibid.*, p.186.

[18] Manga dirigido a hombres adolescentes.

[19] Bouissou, J. M. *Manga. Historie et univers de la bande desinée japonaise*. París, Philippe Picquier, 2010, p. 181.

[20] Dibujantes de manga

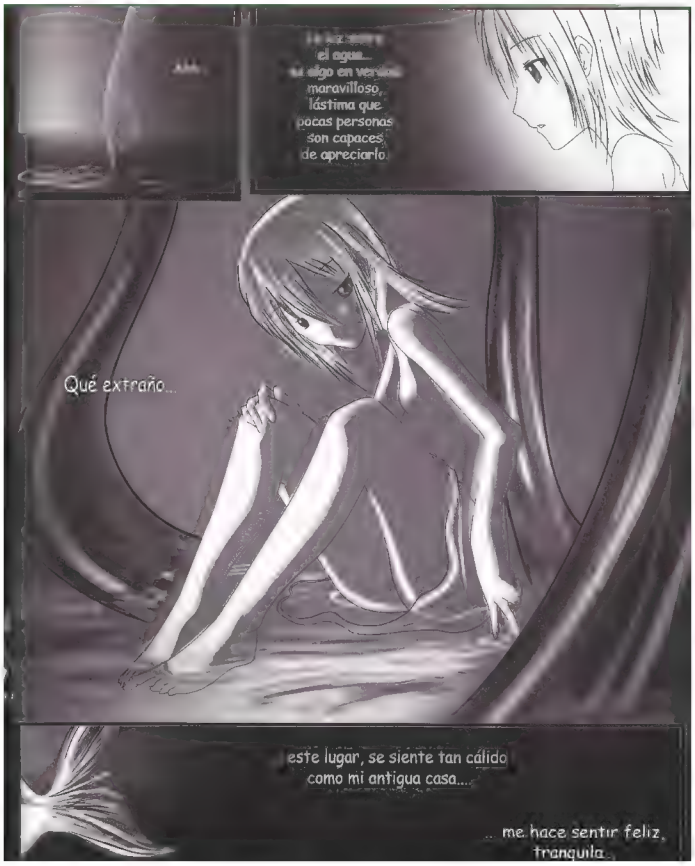



FIG. 1. Velasco Terán, L. *DREM*, 2008.

con fines decorativos. Además de lo anterior, *DREM* retoma del manga el uso del vacío representado con fondos en negro, y se da la representación simultánea desde varios puntos de vista. En síntesis, toda la gráfica de *DREM* se encuentra diseñada en relación con la convención del manga, y lo que se retoma del cómic o historieta occidental, va más en el tenor de los elementos que el manga tomó para sí a partir de la década de los treinta del siglo xx, cuando empezó a reestructurarse y se formó como un fenómeno moderno, de la mano del ya mencionado Osamu Tezuka.

Lo anteriormente descrito, se relaciona con el discurso con el que se construyó el manga; a continuación analizaremos los aspectos que forman parte de la diégesis, los cuales analizaremos a partir de la metodología de Jenaro Talens, quien retoma de Charles Pierce los tres niveles de funcionamiento del signo: sintáctico, semántico y pragmático.[21] Examinaremos dichos niveles a través de las acciones de los personajes entre sí, dependiendo de su respectivo papel; dichas acciones se denominan *funciones* o *unidades de sentido.*[22]

[21] Talens, J. «Práctica artística y producción significante», en *Elementos para una semiótica del texto artístico,* Madrid, Cátedra, 1988.

[22] Las funciones o unidades de sentido, se clasifican en dos grandes grupos: las distribucionales y las integrativas. Las primeras a su vez se dividen en dos más: nudos y catálisis. Las funciones integrativas se dividen a

El nivel semántico analiza el significado de los signos,[23] aquí se examinan las funciones integrativas (informaciones e índices) que nos proporcionarán datos acerca del espacio-tiempo en el que se desarrolla la historia, además de las características físicas y psicológicas del protagonista y sus relaciones con otros personajes a lo largo del primer episodio.

Las informaciones sirven para identificar y situar a los objetos y seres en el tiempo y en el espacio, «se refieren a lugares, objetos y gestos».[24] En *DREM*, los elementos que nos permiten ubicar el espacio y tiempo son pocos: en el tomo 7 nos damos cuenta de que la historia se lleva a cabo en el Distrito Federal. En cuanto al tiempo, las informaciones nos dan cuenta, a través del espacio y vestimenta de los personajes, que estamos en la época actual, hasta el tomo 6 no nos enteramos de que la historia se desarrolla en 2008, gracias a los carteles que aparecen, en donde se busca a Neve, quien se halla desaparecida.

En esta historia se representa muy poco el espacio urbano; dentro de sus elementos característicos localizados, podemos encontrar sendas, representadas por calles que, a pesar de todo, no nos proporcionan una idea clara de la ubicación exacta de los personajes ni del lugar en el que se desarrolla la historia.

También podemos observar los nodos[25] en los paraderos de autobuses y el metro, a los que acuden los personajes para transportarse; aquí nos encontramos con la primer información que nos permite situar a los personajes: el autobús que toma el novio de Neve, Noah, para ir a visitarla, tiene un letrero que dice *P. colorado, Águilas, Mixcoac*, en esa misma escena, nos enteramos que ella vive en la calle *Espigones* de la Delegación Álvaro Obregón de la ciudad de México. Otro nodo que destaca es la escuela. En *DREM* no se dan referencias explícitas; sin embargo, las informaciones son suficientes ya para reconocer el lugar: la Escuela Nacional Preparatoria 8 plantel Miguel E. Schulz, ubicada en la ya mencionada delegación (lo confirmamos en el volumen 1, cuando Neve se baja del autobús en Barranca del Muerto). Por otro lado, el único hito[26] que encontramos en toda la historia es el Ángel de la Independencia, que aparece en el volumen 7 y que nos confirma que la historia se desarrolla en la Ciudad de México.

---

su vez en índices e informaciones. Beristáin. H. *Análisis estructural del relato literario*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1984, p. 30.

[23] Talens, J. *Op.cit.*, p. 47.

[24] Beristáin, H. *Op.cit.*, p. 41.

[25] Son todos aquellos puntos estratégicos de la ciudad a los que puede ingresar el observador y constituyen los focos intensivos de los que parte o los que se encamina. Pueden ser ante todo confluencia, sitios de una ruptura en el transporte, un cruce o una convergencia de sendas, momentos de paso de una estructura a otra. Lynch, K. *La imagen de la ciudad.* La Habana, Ciencia y Técnica, 1970, p.91.

[26] Los hitos son otro tipo de punto de referencia, pero en este caso el espectador no entra en ellos, sino que le son exteriores. Por lo común se trata de un objeto físico, definido con bastante sencillez, por ejemplo, un monumento, un edificio, una señal, una montaña, algunos se encuentran distantes y es característico que se les vea desde muchos ángulos y distancias, son utilizados como referencias radiales, unos los encontramos fuera de la ciudad y otros son elementos locales, siendo visibles. *Ibid.*, p. 98.

FIG. 2. Velasco Terán, L. *DREM*, 2008.

Si el espacio urbano es poco representado en *DREM*, predominan los espacios de la casa, en donde se desarrollan la mayoría de vivencias de Neve. Se representa, por lo tanto, a la vivienda y el macroambiente que la rodea: características del vecindario, el tipo de comercios, la localización, superficie del área y estilo arquitectónico. En este caso de trata de una casa de dos pisos que sin embargo, remite a las adquiridas por medio de Infonavit; las calles cercanas son estrechas, con callejones en donde se refugia Neve luego de enterarse de la muerte de su madre. En cuanto a los comercios, se representa una tienda de abarrotes de nombre *Churp*.

Los índices por otro lado, «permiten al lector identificar, a partir de su conocimiento del mundo, las características físicas o psicológicas de los protagonistas».[27] Generalmente son muy numerosos y variados. Sabemos algo acerca de la edad de Neve porque acude a una escuela preparatoria; el dato de su edad se confirma en el tomo 6, cuando aparecen anuncios en donde se reporta como desaparecida: Neve Midan Luna, 1.68 m de estatura, 17 años, cabello rubio en corte de capas y ojos púrpura.

Durante esta parte de la historia, el personaje viste pantalones a la cadera de corte acampanado, de moda en los años en los que el manga fue creado, usualmente es representada con distintos tipos de sudaderas y playeras con estoperoles, botones y correas. Contrario a su amiga Leely, Neve no suele usar ropa muy escotada. Psicológicamente, este personaje evoluciona y se transforma, el manga trata del proceso que lleva a Neve a aceptar los hechos dolorosos de su vida. Neve es una chica superficial, su mundo seguro gira en torno a su amiga Leely y al chico que le gusta, Noah; no es un personaje que tenga los pensamientos más profundos y, cuando comienza a tenerlos, los evade por las evidentes relaciones con la vida real que intenta evadir. Con todo, Neve evoluciona y se transforma, de su inseguridad y dudas pasa a la seguridad y el deseo de continuar su vida.

> Neve: No puedo creer que te hayas ido… No me dejes sola… ahh… La luz sobre el agua… es algo en verdad maravilloso, lástima que pocas personas son capaces de apreciarlo. Qué extraño… Este lugar, se siente tan cálido como en mi antigua casa… Me hace sentir feliz, tranquila… Aquí me siento completa…[28]

Este es uno de los primeros pensamientos de Neve al enterarse de la muerte de su madre, la negación y la inconsciencia, su primer viaje al lugar del agua y oscuridad, a partir de donde iniciará su sueño. Por el contrario, al final el personaje ha crecido, admite lo ocurrido y se despide con amor de su ser querido. Los otros personajes que destacan por su importancia en las historia son Leely y Noah, la amiga y el novio de Neve. Es importante enfatizar que la Leely y el Noah que conocemos son solo más representaciones en la mente de Neve, la manera en la que los conoce y el modo en que en su sueño los elabora, con los que se siente segura y en situaciones agradables; los verdaderos Leely y Noah solo aparecen al final de la serie y por lo tanto, no podemos saber qué tanto evolucionan o si cambian realmente.

[27] Beristáin, H. *Op.cit.*, p. 39.

[28] Velasco Terán, L. *DREM.* México, n.º 1 (2008), pp. 3-6.

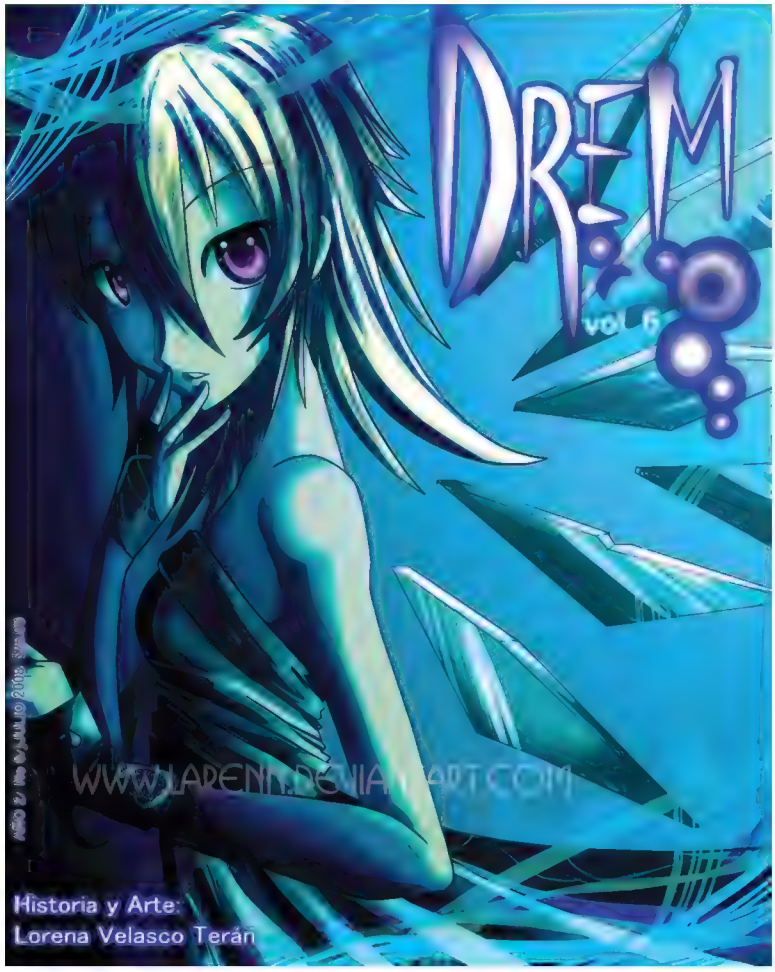



FIG. 3. Velasco Terán, L. *DREM*, 2008.

El siguiente nivel de análisis es el sintáctico, en el que se examinan las «relaciones de los signos entre sí»,[29] a través del análisis de las acciones realizadas a lo largo de la historia. En este nivel, observaremos las principales acciones que constituyen los nudos de la historia, así como las funciones que determinan las relaciones de los actantes[30] y sus respectivas matrices actanciales.

Las acciones del actante derivan de su papel dentro de la historia, así como de las relaciones que establece con los otros. Existen tres tipos generales de relación entre los personajes: desear, comunicar, luchar (participar).[31] Cuando la perspectiva del actante cambia, cambia

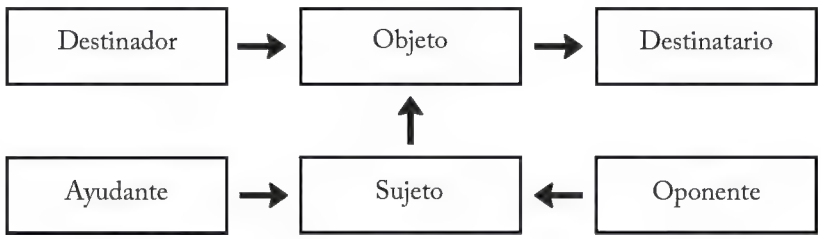
[29] Talens, J. *Op.cit.*, p. 43.

[30] Los actantes son personajes, objetos u abstracciones en un rol dado. Los actantes designan los roles fundamentales y abstractos en tanto que son susceptibles de funciones específicas, determinadas en una estructura actancial de opuestos Son funciones en el relato. Saniz, B. L. «Esquema actancial explicado», en *Punto cero* vol. 13, n.º 15 (2008), p. 92.

[31] Camacho Morfín, T. *La zoociedad en monitos. Historieta y cultura popular* [tesis de licenciatura]. ENEP-Universidad Nacional Autónoma de México, 1993, p. 9.

su función (y sus acciones) y por consiguiente sus relaciones con otros actantes; de esta consideración procede el sistema actancial, o matriz actancial, la cual consta de seis actantes o clases de actores representador por oposiciones binarias y conforme a los tres tipos de relaciones: deseo, comunicación y lucha.

El sujeto es el héroe del relato, que desea, ama, busca al objeto. El objeto es lo buscado, deseado por el sujeto, puede ser un personaje, una cosa, un valor. La categoría de destinador tiene como función la distribución del bien, el destinatario es el que obtiene de dicho bien. En el caso del ayudante y oponente, tenemos que el primero aporta auxilio orientado en el sentido del deseo del sujeto. El oponente crea obstáculos para que el sujeto no realiza su deseo.




Para *DREM* la matriz actancial de la historia es la siguiente:

El sujeto de la historia es Neve y su objeto se centra en evadir la muerte de su madre, se tiene ella misma como destinataria, ya que de lograrlo, su dolor desaparecería; su ayudante es ella misma ya que crea la fantasía dentro de su sueño, donde los personajes y amigos son también parte de su yo. Como oponentes tiene a su familia y amigos que la buscan, y cuya angustia llega hasta ella en sueños; además ella misma es su oponente, porque una parte de su consciencia toma la forma de Leely y la incita a despertar de manera constante. Aparte de la matriz actancial de la historia, *DREM* consta de cuatro secuencias, cada una con su respectiva matriz actancial, las cuales, por cuestiones de espacio, no abordaremos en este artículo.

El último nivel que se estudiará es el pragmático, que Talens define como aquel que «analiza las relaciones que se establecen entre los signos y sus usuarios»;[32] es aquí donde se examina el contexto en el que se produjo la obra así como las relaciones que establece el autor con

[32] Talens J. *Op.cit.*, p. 47.

la misma. Este último nivel de análisis lo examinaremos en el siguiente apartado, cuando hablemos del contexto de las convenciones de cómics en el que se desarrolló como artista Lorena, así como los demás productos que ella diseña y elabora.

### *3.2. Otros productos con estética japonesa*

El segundo aspecto que retomó Lorena Velasco Terán, al desarrollarse primero como aficionada y luego como creadora en el campo de las convenciones, es la fórmula de venta del manga, mediante la cual innovó estrategias que le permitieron obtener capital económico a la par del simbólico.

Lorena nació en el Distrito Federal en 1986, desde pequeña entró en contacto con el manga y anime debido a que su hermano mayor era asiduo visitante de las convenciones de cómics. Fue él quien la introdujo en el mundo del manga, y fue por él que empezó a dibujar. Lorena se desenvolvió en el campo de las convenciones; en primera instancia su posición fue como aficionada, por lo que su trayectoria estaba vinculada únicamente a la obtención del capital cultural objetivado, es decir, los propios productos, ya sea anime, manga o videojuegos; además de la obtención de capital simbólico o prestigio, con su habilidad para dibujar.

Este *habitus* primario se relacionó con su posición de aficionada, se creó a partir de experiencias personales y su personalidad como parte de sus estructuras subjetivas, y todo lo que ocurría en relación al manga y anime en la época en el aspecto objetivo. Fue un *habitus* estructurado a partir de la imagen fragmentaria de manga, anime, videojuegos y moda que formaron el acervo de lo visto, de lo conocido en cuanto a estética, narrativa y permanecieron en el inconsciente que crea y reproduce el *habitus*.

A los dieciséis años, en la preparatoria, Lorena entró en contacto con un grupo de jóvenes, quienes la invitaron a publicar sus historias en las convenciones. Dicho colectivo se denominó Estudio Luciérnaga. Fue en este periodo cuando Lorena publicó la primera versión de *DREM*. A partir de ese momento Lorena mantuvo el interés por dar a conocer su historia, por lo que existen varias versiones de *DREM*. En 2007 Lorena y su compañero Mauricio Alberto Sánchez Serrano fundaron Estudio Syanne y en 2008 publicaron la última versión de *DREM* que analizamos en este artículo.

Si el *habitus* primario de Lorena se creó a partir de su posición como aficionada en el campo, su posterior cambio de fan a creadora lo modificó y su trayectoria se orientó a la generación de estrategias con la finalidad de obtener capital económico mientras de forma paralela obtenía capital simbólico con su obra. Bajo el sello de Syanne, Lorena no solo se dedica a publicar sus historias de manga, sino que oferta numerosos diseños de ropa y artículos basados en la estética del manga y creados por ella misma.

El ambiente en el que entró Lorena en su momento se caracterizaba por una fuerte competencia entre los diversos artistas de cómic, ya que se trataba de «grupos que pocas veces

compartían los mismo intereses, y que cuando lo hacían, se consideraban competencia».[33] A lo anterior, habría que agregarle el hecho de que al ser artistas de cómic, su posición en el campo se vinculaba más a la vanguardia que a las editoriales propiamente dichas,[34] las estrategias, entonces, estaban fundadas en la denegación de la economía, la cual, aunque no sea total, tiende a darle predominio a la obtención de capital simbólico y no al económico. Dicha denegación significa, aparentemente, un rechazo a los intereses y beneficios comerciales, por ello, los agentes que forman parte del campo de consumo cultural, tomarán las conductas más antieconómicas y desinteresadas;[35] con la finalidad de ganar más capital simbólico. Sin embargo, en este proceso, se obvia que la denegación económica utilizada como estrategia para obtener capital simbólico, no es total, la finalidad de obtener capital simbólico también está relacionada con la obtención de capital económico; el error era, por lo tanto, no ver al área de editoriales y stands como competencia, y los artistas no tomaban estrategias que deliberadamente se orientaran a la obtención de capital económico, aunque sí lo desearan, porque su *habitus* y su posición estaba de otro lado del campo y aparentemente buscaban otros fines.

Lorena, sin embargo, llegó a las convenciones decidida a obtener capital económico sin abandonar su lucha por el capital simbólico, por lo que en vez de ubicarse únicamente en el área de creadores, seguir las reglas del juego de ese lado, y aprender solamente dicho *habitus*, decidió transgredir las reglas del juego, jugar de ambos lados del campo y obtener ambos tipos de capital con la promoción de su historieta, la renta de un stand para ofrecer sus diseños de moda y productos creados por ella misma.

> Sabíamos que a la gente no le interesan tanto los dibujantes y luego no llegan a esa área, entonces nosotros dijimos «no, nosotros hay que ponernos, aunque nos cueste más dinero y nos vamos a esforzar para estar donde está la gente y que nos quieran consumir [...]». Debo decir que cuando estábamos en Estudio Syanne éramos los únicos dibujantes que teníamos un stand de venta, no una mesa de dibujante, como que estábamos aparte de los dibujantes.[36]

De modo que lo que Lorena reestructuró, a su manera, fue la fórmula del mercado del manga japonés, el cual desde su país de origen comparte su público con otras industrias; las historias de manga exitosas, adaptadas al anime, vinculan a más industrias, como es el caso de la producción de videojuegos, *merchandising*, música y moda.

> La fórmula magistral japonesa del éxito comercial consiste en un cuádruple mercado de anime, manga, videojuegos y *merchandising*, donde todos los productos se interrelacionan entre sí, provocando la movilidad del ciudadano entre los diferentes medios y fomentando el consumo. Un ejemplo paradigmático de este proceder es la rentable franquicia de *Pokemon* de la compañía Nintendo.[37]

[33] Gantús L. *Op.cit.*, p. 228.

[34] No olvidemos que para esa fecha, entre 2007 y 2008, la historieta industrial ya estaba en completa decadencia.

[35] Bourdieu, P. (2010). *Op.cit.*, p. 154.

[36] Castelli, I. Entrevista realizada a Lorena Velasco Terán en la Ciudad de México el 25 de agosto del 2016.

[37] Santiago Iglesias , J. A. *Op. cit.*, p. 368.

A su modo, cuando Lorena y su compañero Mauricio fundaron Syanne, recrearon la formula comercial japonesa pero adecuada a su experiencia y cantidad de capital económico, por lo que apoyaron la venta de *DREM* y sus mangas posteriores con diseños de moda basada en la estética del *visual kei* y lo *Kawaii.*

Aunque nuestro principal objeto de estudio en estas páginas es el manga de *DREM*, es importante hacer mención de los demás productos que Estudio Syanne genera, principalmente por la siguiente razón: así como el manga no llegó solo a México, sino acompañado del anime, videojuegos y *merchandising*, lo que Lorena vio no fue solo manga, y por lo tanto, lo que diseña no se aboca a un solo producto: en Syanne podemos encontrar ropa, ilustraciones y *merchandising*. Como ya se dijo, Estudio Syanne se fundó en 2007, aunque la idea venía gestándose desde 2006: «Somos una empresa mexicana única en su clase, nos dedicamos al diseño de ropa y accesorios e ilustraciones»,[38] por lo tanto, en dicho espacio se pueden encontrar cómics, pósteres, camisetas, cuadernos, chamarras, vestidos, bolsas, calcomanías, separadores, mochilas, peluches, *amigurumis,*[39] la mayoría basados en diseños de Lorena.

La ropa diseñada por Lorena al parecer es su principal producto de venta: sudaderas, camisetas, vestidos y faldas caracterizados por el uso del color negro combinado con gris, azul, morado y rojo; además, la mayor parte de los diseños se decora con asimetrías, hebillas, estoperoles y cintas. El tipo de moda que Lorena recrea y diseña se asocia directamente con el *Visual Kei:* el cual es

> un género de la cultura popular japonesa y se refiere a un movimiento en el J-Rock (música) que se hizo popular en los comienzos de la década de los 1990. Esto no es tanto caracterizado como un género musical, sino por su énfasis en la expresión visual. Los miembros de la banda a menudo realizan cruces de género, usan maquillaje y ropa inspirada en el diseño visual del gótico, Punk y Glam Rock, así como juegos de computadora y anime japonés.[40]

Este tipo de moda, originalmente se ubicaba en una serie de productos que la autora vio y consumió en su época de fan, esta estética le llamó la atención porque la observaba principalmente en los ropajes que usaban los personajes femeninos en los videojuegos como *Resident Evil* y en las ilustraciones de Masamune Shirow.[41] Además de la ropa, Lorena diseña mercancía con estética *Kawaii.*

---

[38] Estudio Syanne: «Descripción de Estudio Syanne» en Facebook. Disponible en https://www.facebook.com/estudiosyanne/about/?entry_point=page_nav_about_item&tab=page_info [Consultado el 29 septiembre 2016].

[39] Basado en una moda japonesa, se trata de muñecos tejidos con técnica de ganchillo, principalmente de animales.

[40] Hashimoto, M. «Visual Kei Otaku Identity An Intercultural Analysis», en *Intercultural Communication Studies*, vol. xvi, n.º 1 (2007), p. 87.

[41] Ilustrador y mangaka japonés, conocido por obras como *Ghost in the Shell* y *Dominion Tank Police*, la estética de sus diseños se vincula fuertemente al *cyberpunk.*

FIG. 4. Estudio Syanne, 2016.

*Kawaii* es un adjetivo japonés que significa *bonito*. La estética *Kawaii* consiste en la elaboración de productos ligados al imaginario del manga, caracterizados por representar personajes exacerbando aspectos expresivos y destacando la ternura.[42] De modo que estos personajes forman parte de la estética del manga, anime y todos sus productos relacionados. A pesar de ser una moda común, parece no hacer atributos específicos que permitan reconocer a los productos *Kawaii*, sin embargo «un gran número de investigadores coinciden en afirmar que

[42] Santiago Iglesias, J. A. *Op. cit.*, pp. 476-477.

un objeto *kawaii* ha de ser suave y esponjoso, de formas redondeadas y colores pastel, con un diseño reducido y adorable, y con multitud de pequeños adornos abalorios y decorativos.»[43]

Al igual que ocurrió con la elaboración de prendas y el desarrollo de un estilo de manga propio, la creación de productos con características *kawaii* en el caso de Lorena, se debe al tipo de *habitus* que desarrolló primero como fan y luego como creadora dentro del campo del manga en México, particularmente en las convenciones; en este caso, destaca el hecho de que además de los productos de *merchandising*, Lorena ha integrado esta estética a ropa con marcada influencia de Visual Kei, lo que genera un producto novedoso y particular.

## Conclusiones

En este artículo sostuvimos que el manga mexicano *DREM* mezcla elementos gráficos propios del manga y los reestructura para crear una obra original y propia creada a partir de la gráfica japonesa pero con una historia que se sitúa en un contexto netamente mexicano. La manera en la que influyó la estética del manga en el caso de Lorena fue más compleja de lo que imaginamos debido a que este es un producto que se interrelaciona estrechamente con otros productos de las industrias culturales: anime, videojuegos y *merchandising*, por lo tanto, Lorena no solo reelaboró la gráfica del manga, sino también la moda y los productos de *merchandising*.

Las fuentes primarias de este artículo fueron los siete fascículos de *DREM*, así como entrevistas con su creadora. La revisión de fuentes secundarias como libros, hemerografía y material audiovisual nos llevó a comprender que este manga mexicano es resultado de un consumo racional, lo que llevó a la creación de una historia que reestructura elementos procedentes de la gráfica japonesa, los cuales integra en la historia con tintes psicológicos y oníricos. Debido a lo anterior, no compartimos la postura de Hiroki Azuma y Eiji Otsuka para quienes el consumo del manga y sus derivados es irracional y conduce al ser humano a la animalización, sino todo lo contrario.

¿Cómo es que *DREM* logra hibridar los elementos provenientes de dos tradiciones gráficas diferentes? Es debido a que existe una simpatía entre ambas[44] que permite un punto de unión y la consecuente transposición de elementos diferentes, ya que «la presencia de lo híbrido ha de revelar parentesco entre las cosas más separadas».[45] Este elemento o punto de unión, este atractor es el que «selecciona una u otra conexión, orienta uno u otro enlace o sugiere una u otra asociación entre los seres y las cosas».[46] En el caso de México y Japón, el punto de unión sería que ambas culturas presentan amplias tradiciones gráficas en donde la

[43] *Ibid.*, p. 481.

[44] Gruzinski, S. *El pensamiento mestizo*. Buenos Aires, Paidós, 2000, p. 188.

[45] *Ibid.*, p. 203.

[46] *Ibid.*, p. 207.

historieta ha fungido como un elemento nodal en la cultura popular; además de lo anterior, tanto en México como en Japón, su consumo ha sido, desde su origen, adulto.

Lo importante de *DREM* es que presenta un producto derivado de un consumo racional, en donde el público reinterpreta y reelabora los elementos que observa, los mezcla con su entorno y vida cotidiana y recrea nuevas formas, en este caso en relación a una historia, imagen y consumo. *DREM* y su autora sentaron bases en relación a la creación de un manga mexicano con características propias que además se apoya en la mercancía para mantenerse en juego con una base económica sólida. Esta última estrategia ha sido retomada por otras revistas que promueven la creación de manga mexicano con historias desarrolladas en el contexto propio de cada autor.[47] Lo anterior permite una variedad cada vez mayor de manga mexicano que circula sobre todo en las convenciones de cómics, lo que da al público mejores opciones de consumo.

[47] Revistas *Doon Magazine* y *Kokoro.* La primera se fundó en 2011, la segunda en 2013. Ambas producen mercancía como tazas, separadores y pósteres, relacionados con sus historias, lo que les permite sostener parte de los gastos de producción y circulación de las revistas. Además, emiten convocatorias periódicas para que los autores interesados en publicar sus historias, envíen su material ajustándose a las normas de publicación.

## Referencias

- **Hemerografía**

Velasco Terán, L. *DREM.* México, n.º 1-7.

- **Bibliografía**

Azuma, H. *Otaku. Animal database.* Minessota, Universidad de Minessota, 2009.

Beristáin, H. *Análisis estructural del relato literario.* México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1984.

Bourdieu, P. *El sentido social del gusto, elementos para una sociología de la cultura.* Buenos Aires, Siglo xxi, 2010.

—*Las estrategias de la reproducción social.* México, siglo XXI, 2011.

Bouissou, J. M. *Manga. Historie et univers de la bande desinée japonaise.* París, Philippe Picquier, 2010.

Camacho Morfín, T. *La zoociedad en monitos. Historieta y cultura popular.* [tesis de licenciatura]. ENEP-Universidad Nacional Autónoma de México, 1993.

Calabrese, O. *La era neobarroca.* Madrid, Cátedra, 1999.

Cerón Martínez, U. «Reconocimiento simbólico y poder en la obra de Pierre Bourdieu. El juego de las acreditaciones», en *Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades Cinteotl*, n.º 1 (mayo de 2007).

De Los Reyes, A. (coord). *La enseñanza del dibujo en México.* México, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2014.

Gantús, L. *La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada.* México, Gantús Producciones, 2014.

Gruzinski, S. *El pensamiento mestizo.* Buenos Aires, Paidós, 2000.

Hashimoto, M. «Visual Kei Otaku Identity An Intercultural Analysis» en *Intercultural Communication Studies,* vol. xvi, n.º 1 (2007).

Lynch, K. *La imagen de la ciudad.* La Habana, Ciencia y Técnica, 1970.

Montiel, A. *Teorías del cine, el reino de las sombras.* Barcelona, Literatura y Ciencia, 1999.

McCloud, S. *El arte invisible.* Bilbao, Astiberri Ediciones, 2007.

Otsuka, E. «An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: the fascist origins of Otaku Culture,» en *Research Gate* (enero de 2013), pp. 251-277. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/259749564_An_Unholy_Alliance_of_Eisenstein_and_Disney_The_Fascist_Origins_of_Otaku_Culture [Traducción propia].

Ramírez Beltrán, C. J. «Modelo conceptual para determinar el impacto del *merchandising* visual en la toma de decisiones de compra en el punto de venta», en *Pensamiento y gestión,* n.º 36 (2014), pp. 3-27.

Saniz, B. L. «Esquema actancial explicado», en *Punto cero* vol. 13, n.º 15 (2008), pp. 91-97.

Santiago Iglesias, J. A. *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa.* Pontevedra, Grupo de Investigación dX5 Digital y Grafic Art Research, 2010.

Talens, J. «Práctica artística y producción significante», en *Elementos para una semiótica del texto artístico,* Madrid, Cátedra, 1988.

- **Entrevistas**

Arceo, M. «La primera dama del manga en México-Heidi, un muestrario de temperamentos» en *Santos Cómics*, 21 de junio 2016. Disponible en https://rompeviento.tv/?p=9993.

Castelli, I. Entrevista realizada en la Ciudad de México el 25 de agosto del 2016 a Velasco Terán, L.

- **Páginas de internet**

E.S. «Descripción de Estudio Syanne,» en *Facebook* 29 septiembre 2016. Disponible en https://www.facebook.com/estudiosyanne/about/?entry_point=page_nav_about_item&tab=page_info.

# CuCoEnsayo

# Lectura de *Los pasajeros del viento* desde una perspectiva feminista

Argelio García

Argelio García es biólogo, ha escrito artículos sobre cómic en *El diario de Avisos* de Tenerife, *Tebeolandia* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*. Desde 1983 es miembro del jurado de los Premios de la Historieta de *El Diario de Avisos*.

**Fecha de recepción:** 23 de abril de 2016

**Fecha de aceptación definitiva:** 27 de mayo de 2016

**Resumen**

En las sociedades surgidas después del paleolítico nunca ha existido una paridad de género. En el siglo XVIII la ley favorecía aún al hombre pero es en los Salones donde la mujer, a través de la elocuencia, comienza su carrera hacia la igual de género que culmina con el movimiento feminista. En este artículo se analiza la obra *Los pasajeros del viento*, de François Bourgeon desde una perspectiva feminista mediante dos personajes: Isa de Marnaye y Mary Hereford. Ellas son un ejemplo de que en todas las épocas han existido mujeres que conquistaron cotas de libertad impensables para muchas de sus contemporáneas.

Palabras claves: Los pasajeros del viento, François Bourgeon, feminismo, cómic, siglo XVIII.

**Abstract**

There has never been gender parity in societies developed after the Palaeolithic Era. In the eighteenth century laws favoured men but it was in the salons where women, through their eloquence, began their course to gender equality; it will later culminate in feminism. In this article we analyse the work of François Bourgeon and his comic book, *Passengers of the Wind*, from a feminist perspective through two characters: Isa de Marnaye and Mary Hereford. They exemplify how women of all ages have conquered levels of unthinkable freedom for many of their contemporaries.

Keywords: Passengers of the wind, François Bourgeon, feminist, comic, eighteenth century.

**Cita bibliográfica**

García, A. «Lectura de *Los pasajeros del viento* desde una perspectiva feminista», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 8 (2017), pp 55-82.

## Introducción

La vida de la mujer del siglo xviii estaba pautada por una serie de normas sociales que dejaban un escaso margen para desarrollarse y evolucionar como persona. Se esperaba de ella que fuera la fiel imagen que la sociedad ha construido a través de un sistema patriarcal y cuya medida se establece a partir de un patrón: la moral.

Para reflejar y perpetuar la moral en un grupo social es necesario que esta se asuma como propia o que se imponga mediante leyes que controlen posibles desvaríos de sus integrantes, cuyo incumplimiento conlleve sanciones o restricciones de libertad.

> En el siglo xviii, la ley favorece al hombre a expensas de la mujer. [La ley] parece tener varios fines: la protección de la sociedad contra la participación de la mujer en la vida pública; la dependencia de la mujer, cuerpo y bienes, a su marido [...] la protección de la mujer contra sí misma, es decir, contra su temperamento irreflexivo y apasionado, y el desconocimiento de sus propios intereses. La letra de la ley es la siguiente: «el marido tiene plenos poderes sobre su mujer y sobre los bienes de su mujer. Él tiene el derecho de exigir todos los deberes de sumisión que le son debidos a un ser superior».[1]

Ante un marco legal de estas características, los personajes femeninos de la obra *Los pasajeros del viento*,[2] de François Bourgeon, deberían ser solo marionetas en manos de sus compañeros masculinos; la dependencia social y económica de la mujer las obligaría a ser honorables en la vida pública; y, como el honor se mide por el grado de cumplimiento de las leyes morales, la sumisión sería su única alternativa. Sin embargo, en todas las épocas han existido mujeres que lograron mayor libertad e independencia que las otorgadas por las leyes: ellas vivían fuera de su tiempo.[3]

---

[1] Slosmanis, B. *La morale féminine dans «Delphine» et «Corinne» de Madame de Staël* [tesis doctoral]. Montreal, McGill University, 1990, p. 8. Disponible en http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1495973179643~456

[2] La obra de *Los pasajeros del viento* consta de siete álbumes. Los cinco primeros fueron publicados por la editorial Glénat bajo los títulos siguientes: «La fille sous la dunette» (1979); «Le ponton» (1980); «Le comptoir de Juda» (1981); «L'heure du serpent» (1982); «Le bois d'ébène» (1984). Los dos últimos tomos fueron publicados por la editorial 12bis bajo un título común: «La Petite Fille Bois-Caïman» libro 1.º (2009) y libro 2.º (2010).

[3] Goncourt, E. & Goncourt, J. *La Femme au Dix-Huitième Siècle*. París, G. Charpentier Éditeur, 1882, pp. 371-405.

El presente trabajo sobre *Los pasajeros del viento* se centrará, especialmente, en dos de sus personajes femeninos, Isa y Mary (FIG. 1), cuya mentalidad, sin ser anacrónica, trasciende la de su época.[4] Así, podríamos ver en Isa a una mujer contestataria, feminista, que no teme ni la exposición de su cuerpo ni la de su pensamiento, laica e incluso anticlerical; y en Mary a su contraria / complementaria, generosa, sensual y más instintiva que intelectual.[5] Desde una óptica feminista describiremos, sucintamente, las vivencias de Isa y Mary en cuanto al modo de vida, la elocuencia, la dependencia económica, las relaciones afectivas, la seducción, la maternidad y el vestido a través del canon de la moda dieciochesca.

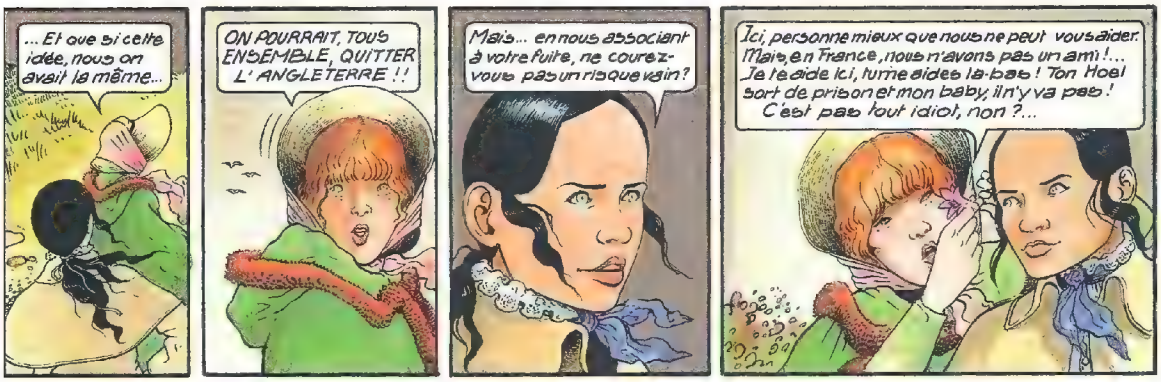

... Et que si cette idée, nous on avait la même...
ON POURRAIT, TOUS ENSEMBLE, QUITTER L'ANGLETERRE !!
Mais... en nous associant à votre fuite, ne courez-vous pas un risque vain?
Ici, personne mieux que nous ne peut vous aider. Mais, en France, nous n'avons pas un ami !... Je te aide ici, tu me aides là-bas ! Ton Hoel sort de prison et mon baby, il n'y va pas ! C'est pas tout idiot, non ?...

FIG. 1. Isa y Mary son los personajes femeninos de *Los pasajeros del viento* que buscan vivir al margen de las normas sociales que, en el siglo XVIII, se imponían a la mujer. En esta secuencia, Mary anuncia su intención de abandonar su casa y su país para lo que solicita la colaboración de Isa. («Le ponton», Glénat, 1980, p. 6).

## La infancia

Isa (nacida Agnes de Roselande) procede de una familia aristocrática; su madre muere cuando ella apenas contaba tres años y su padre (Simon de Roselande) la traslada a una propiedad familiar en la campiña, para que sea educada por una gobernanta, en compañía de una niña huérfana de una familia de la pequeña nobleza: Agnes (nacida Isabeau de Marnaye).

En las familias aristocráticas del siglo XVIII, con frecuencia, se contrataba una nodriza para criar a los niños y se dejaba la educación a una gobernanta. Las niñas recibían una formación elemental que incluía la lectura, la escritura y unos conocimientos básicos de geografía.[6]

[4] Dada la amplitud de la obra *Los pasajeros del viento*, a efectos prácticos, solo trataremos el periodo que transcurre durante el siglo XVIII.

[5] PIERPONT, J. «Esclavage et condition feminine», en *Les Cahiers de la bande dessinée*, n.º 65 (1985), pp. 24-25.

[6] SLOSMANIS, B. *Op. cit.*, p. 9.

Isa y Agnes vivirán seis años en la campiña hasta que muere la gobernanta. Entonces, Simon de Roselande anuncia que pasará a recoger a las niñas para ocuparse él mismo de su educación. Las niñas, que pese a no ser parientes tienen un gran parecido físico, se intercambian sus vestidos para ver si Simon de Roselande puede reconocer a su propia hija (FIG. 2). Esta broma tendrá terribles consecuencias. El padre, hombre autoritario, no deja hablar a las niñas y se lleva con él a Isabeau de Marnaye, creyendo que es su hija, convirtiéndose así en Agnes; mientras que su propia hija, Agnes de Roselande, es enviada a un convento, perdiendo su condición de aristócrata, convirtiéndose en Isa.

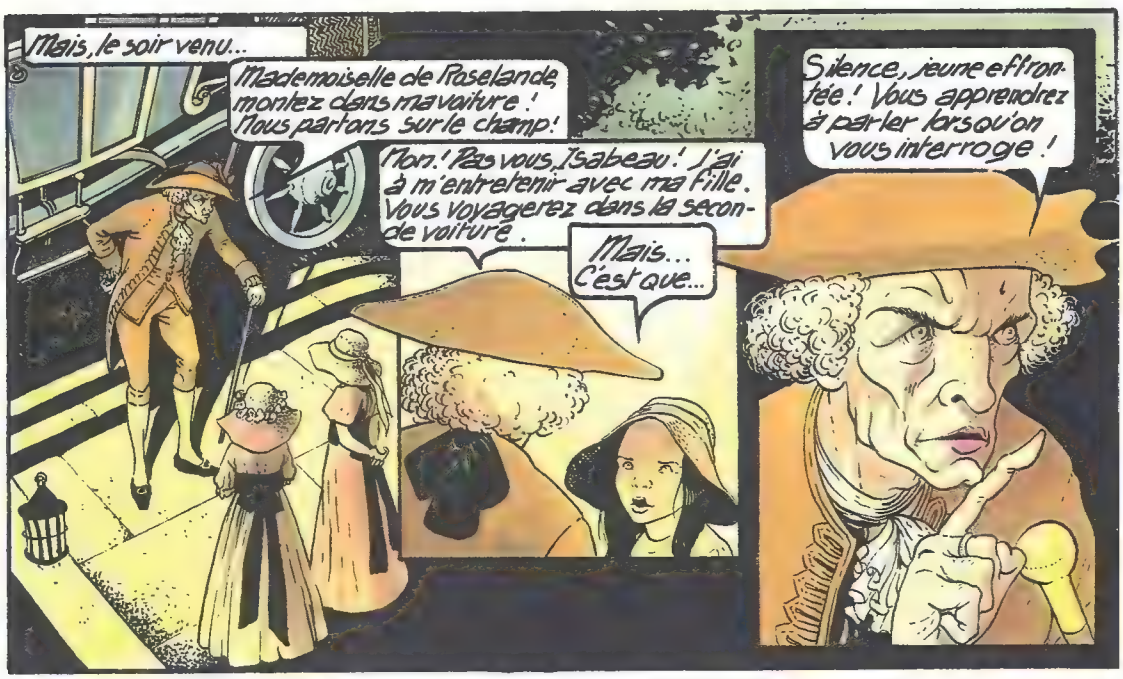

Mais, le soir venu...
Mademoiselle de Roselande, montez dans ma voiture ! Nous partons sur le champ !
Non ! Pas vous, Isabeau ! J'ai à m'entretenir avec ma fille. Vous voyagerez dans la seconde voiture.
Mais... C'est que...
Silence, jeune effrontée ! Vous apprendrez à parler lorsqu'on vous interroge !

FIG. 2. Isa y Agnes intercambian sus vestidos que llevan grabados las iniciales de sus nombres. Simon de Roselande ni reconoce a su hija ni la deja hablar, por lo que acabará recluida en un convento. El vestido sirve para determinar la posición social de un individuo. («La fille sous la dunette», Glénat, 1979, p. 24).

## El convento

En la Francia del siglo xviii, el convento no era una institución totalmente cerrada al mundo exterior: «las residentes [seglares] eran una representación de la sociedad [...] vivían normalmente en edificios separados del convento»,[7] de modo que junto a las religiosas convivían jóvenes y mujeres de distinto origen y orden social; ellas ingresaban en el convento por diferentes razones y aportaban cambios sustanciales en la austeridad de las costumbres de la orden religiosa; así «la palabra inscrita en el frontón de las Nouvelles

[7] *Ibid.*, p. 10.

catholiques "*vincit mundum fides nostra fe*"[8] tan solo era letra muerta: el mundo había puesto un pie en el claustro».[9]

El ingreso de Isa en un convento no es un hecho infrecuente, ya que en el siglo XVIII muchas jóvenes eran enviadas a esta institución para su formación hasta la edad conveniente para contraer matrimonio. Finalmente, el convento era la única institución pedagógica para las jóvenes. «Allí se enseñaba el catecismo, el clavecín, la danza y el canto. Algunas pensionistas se casaban desde los doce o trece años pero la mayor parte permanecían en el convento hasta su adolescencia».[10]

Isa pasará cinco años en el convento cultivando «el odio, la mentira y la hipocresía» («La fille sous la dunette», p. 25); Agnes la libera de los muros del claustro y promete hacerla feliz, pero a condición de que Isa no desvele el secreto de su verdadera identidad. Isa acepta la propuesta pero logrará hacerse imprescindible para Agnes, que se convertirá en un ser totalmente dependiente de Isa.

## Lesbianismo

«[La homosexualidad] es una actitud elegida en situación, es decir, a la vez motivada y libremente adoptada».[11] Esta frase de Simone de Beauvoir ayuda a comprender la elección de la homosexualidad por parte de Isa durante su adolescencia («La fille sous la dunette»). La motivación era controlar emocionalmente a Agnes para evitar un nuevo internamiento en el convento; pudo explorar otras opciones, pero libremente adoptó la homosexualidad porque parece que la convivencia en el convento le aportó cierta experiencia en esta forma de vivir la sexualidad («La fille sous la dunette», p. 26). Además, «si se evoca a la naturaleza, podemos decir que naturalmente toda mujer es homosexual».[12]

En el libro solo hay una escena en la que se muestre explícitamente la relación lésbica entre Agnes e Isa («La fille sous la dunette», p. 20); esta nos hace evocar un hermoso texto de Simone de Beauvoir:

> El amor es contemplación; las caricias se realizan no para apropiarse de la otra sino para recrearse lentamente a través de ella; la separación está abolida, no hay lucha, ni victoria, ni derrota; en una exacta reciprocidad cada una es a la vez sujeto y objeto, la soberana y la esclava; la dualidad es complicidad».[13]

[8] «Vence el mundo nuestra fe».

[9] Goncourt, E. & Goncourt, J. *Op. cit.*, p. 10-11.

[10] Slosmanis, B. *Op. cit.*, p. 10.

[11] Beauvoir, S. *Le deuxième sexe II*. París, Gallimard, 1976, p. 217.

[12] *Ibid.*, p. 195.

[13] *Ibid.*, p. 208.

Desgraciadamente, esta forma de expresar el amor físico entre dos individuos del mismo género no se extiende al terreno emocional en el caso de Agnes e Isa. No existe una «reciprocidad exacta» ya que Isa adquiere la función de sujeto y Agnes la de objeto. Isa es soberana y Agnes esclava; la relación entre las dos jóvenes se vuelve tortuosa y cruel.

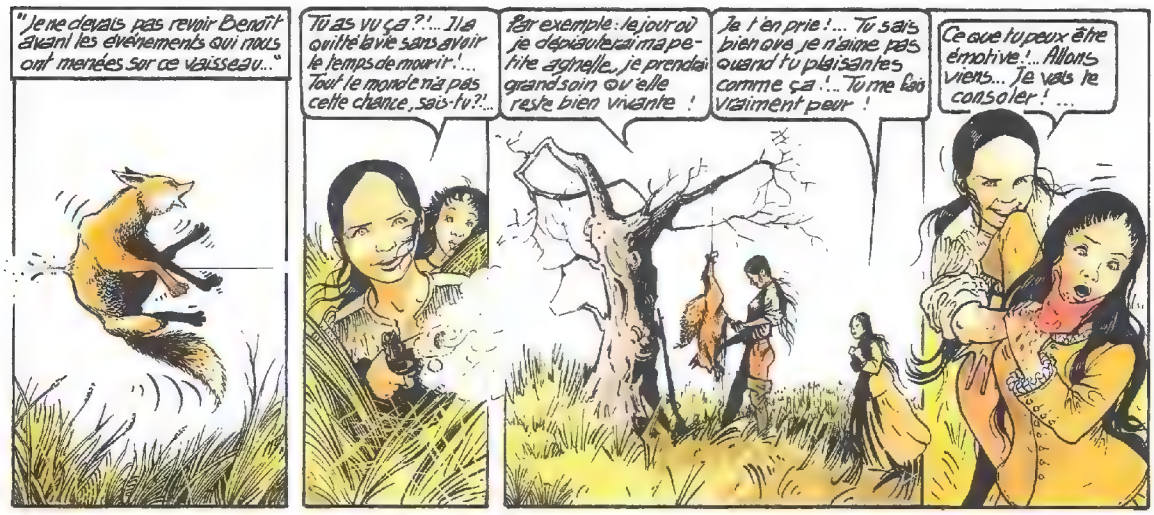

"Je ne devais pas revoir Benoît avant les événements qui nous ont menées sur ce vaisseau..."
Tu as vu ça ?!... Il a quitté la vie sans avoir le temps de mourir !... Tout le monde n'a pas cette chance, sais-tu ?!...
Par exemple : le jour où je dépouillerai ma petite agnelle, je prendrai grand soin qu'elle reste bien vivante !
Je t'en prie !... Tu sais bien que je n'aime pas quand tu plaisantes comme ça !... Tu me fais vraiment peur !
Ce que tu peux être émotive !... Allons viens... Je vais te consoler ! ...

FIG. 3. En la relación homosexual de Isa y Agnes no existe una reciprocidad emocional sino una dominación que Isa ejerce con crueldad («La fille sous la dunette», Glénat, 1979, p. 27).

Un ejemplo de este tipo de relación de dominación la vemos en una breve secuencia en la que Isa mata de un disparo a un zorro y le comenta a Agnes: «[El zorro] ha dejado la vida sin tener el tiempo de morir. Todo el mundo no tiene esa suerte» (FIG. 3). Luego, mientras despelleja al animal, continúa: «Por ejemplo, el día en que despelleje a mi pequeña Agnes tendré mucho cuidado de que esté bien viva» («La fille sous la dunette», p. 27). Agnes percibe la crueldad de Isa y reconoce tener miedo, pero se sabe derrotada y confiesa: «Yo no podría vivir sin ti. Tú lo sabes y abusas de ello» («La fille sous la dunette», p. 28). [14]

## La elocuencia

«La lengua es la espada de las mujeres, porque su debilidad física les impide combatir con el puño; su debilidad mental las hace prescindir de argumentos válidos, por lo que solo les queda el exceso de palabras».[15] Esta frase del doctor Paul Julius Moebius (1853-1907) reconoce, en cierto modo, la habilidad de las mujeres con la palabra, pero trata de minusva-

[14] Agnes morirá aplastada por un cañón, para salvar la vida de Isa, al final del primer álbum de la serie: «La fille sous la dunette».

[15] Moebius, P. J. *La inferioridad mental de la mujer*. Barcelona, Bruguera, 1982, p. 11.

lorarlas exponiendo que su discurso, al carecer de fundamento, degenera en una verbosidad sin valor alguno.[16]

Moebius acepta que la mujer posee un cierto intelecto, pero que este talento femenino solo es una *apariencia* cuyo objetivo es promover la fantasía en el hombre que desea conquistar. Para ejercer su poder de atracción hacia el varón, la joven:

> se interesará, aunque solo sea en apariencia, seriamente en todas las cuestiones posibles; formará juicios, combatirá; en suma, aparecerá llena de *esprit* y genial en asuntos amorosos. Luego dejadla que tenga marido y la veréis distinta. La mujer fogosa y a menudo brillante se transformará en una mujer afable y simple.[17]

Para Moebius esta «mujer afable y simple» es consecuencia de la pérdida de las facultades mentales por lo que «la mujer, como suele decirse, *entontece*».[18]

Esta idea de que «la mujer está dotada de una capacidad mental inferior a la del hombre y [que], además, la pierde prematuramente»[19] se incorporó a la conciencia colectiva y se extrapoló para todas las actividades tanto sociales como artísticas. A modo de ejemplo examinemos dos obras de uno de los grandes escritores en lengua inglesa: *Retrato de una dama*[20] y *Las bostonianas*[21] de Henry James (1843-1916).

La protagonista de *Retrato de una dama*, Isabel Archer:

> era una joven muy propensa a teorizar y poseía una imaginación notablemente activa. Tenía la fortuna de ser más inteligente que la mayoría de las personas que trataba, de percibir con más sutileza todo cuanto la rodeaba y de tener un ansia de saber fuera de lo corriente.[22]

Sin embargo, esta mujer, de grandes cualidades y amante de su independencia, contrae matrimonio con un hombre que realmente la quiere por su dinero, Gerald Osmond. Primero, él ya le había advertido que ella «tenía demasiadas ideas y que debía deshacerse de ellas»;[23]

---

[16] Con el paso del tiempo se ha visto que esta afirmación estaba basada en una premisa falsa: la debilidad mental de la mujer con respecto al hombre. Una vez que no se le impidió a la mujer el acceso a los mismos estudios que el hombre disfrutaba, la integración de la mujer en todos los campos del saber y su aportación intelectual no se diferenciaba de la del hombre, simplemente porque el conocimiento es único y no entiende de género.

[17] Moebius, P. J. (1982) *Op. cit.*, p. 23.

[18] *Ibid.*, p. 24.

[19] *Ibid.*, p. 21.

[20] James, H. *Retrato de una dama.* Barcelona, Thassàlia, 1997.

[21] James, H. *Las bostonianas*. Barcelona, Mondadori, 2006.

[22] James, H. (1997) *Op. cit.*, p. 56.

[23] *Ibid.*, p. 470.

luego, se sintió profundamente avergonzado porque Isabel tenía «una mente propia. Su mente debía pertenecerle a él, adosarse a la de él como una pequeña parcela ajardinada a un bosque poblado de ciervos»;[24] y, finalmente, la amante de Gerald Osmond, Madame Merle, refiriéndose al estado mental de Isabel dice: «tu mujer no sabe qué hacer consigo misma... Esta mañana no pudo mostrarme ni una [idea]. Parecía hallarse en un estado mental muy simple, casi estúpido. Estaba completamente perpleja».[25]

En *Las bostonianas*, Henry James nos presenta a una mujer excepcional en la comunicación oral, Verena Tarrant. Había adquirido una notable fama como oradora y se había convertido en un referente para el movimiento feminista, pero se enamora de un hombre pobre, Basil Ransom, que le hace «sentir que era más atractiva la idea de entregarse a un hombre que al movimiento [feminista]».[26] Osmond pensaba que las mujeres eran «seres superficiales»[27] y que el talento de Verena era «una mera ilusión»[28] porque solo es «el don de la expresión [oral]»,[29] no el de una auténtica inteligencia.

El triunfo del hombre (Basil Ramson) y la sumisión de la mujer (Verena Tarrant) se manifiestan en el texto siguiente:

> Era evidente que Verena había renunciado a todo, a cualquier pretensión de sostener convicciones diferentes [a las de Osmond] y de mantener alguna lealtad a la causa feminista; todo se había derrumbado.[30]

En los ejemplos que acabamos de exponer, parece que Henry James sigue las pautas descritas por Moebius; primero, crea un personaje femenino envuelto en un manto de *aparente* inteligencia y, luego, la desvela como un ser limitado que se somete a su marido.

En las antípodas de estos personajes de Henry James se encuentran las protagonistas de *Los pasajeros del viento*, Isa y Mary; ellas, pese a vivir en un mundo regido por normas que favorecen al hombre, logran enfrentarse con éxito a situaciones difíciles para su género conservando su propia personalidad. «La importancia tomada por la mujer en *Los pasajeros del viento*, como ser autónomo, completo, y no como *faire-valoir* u objeto sexual de los héroes masculinos»[31] es manifiesta y es el reflejo de las mujeres que, en cualquier época, han desafiado la autoridad masculina. Este tipo de desafíos desconcierta y modifica el comporta-

[24] *Ibid.*, p. 474.

[25] *Ibid.*, p. 569.

[26] James, H. (2006) *Op. cit.*, p. 456.

[27] *Ibid.*, p. 462.

[28] *Ibid.*, p. 458.

[29] *Ibid.*, p. 459.

[30] *Ibid.*, p. 522.

[31] Pierpoint, J. *Op. cit.*, p. 24

miento del hombre, de modo que «la dependencia radical del sujeto masculino respecto del "otro" femenino revela de pronto que su autonomía es irreal».[32]

A lo largo de la obra hay numerosos ejemplos de la lucidez verbal de las mujeres. Tomemos como ejemplo las repuestas que Isa da a sus compañeros de viaje, en el barco negrero *Marie-Caroline*, en relación con el tema de la esclavitud en el libro «Le comptoir de Juda» (FIG. 4).

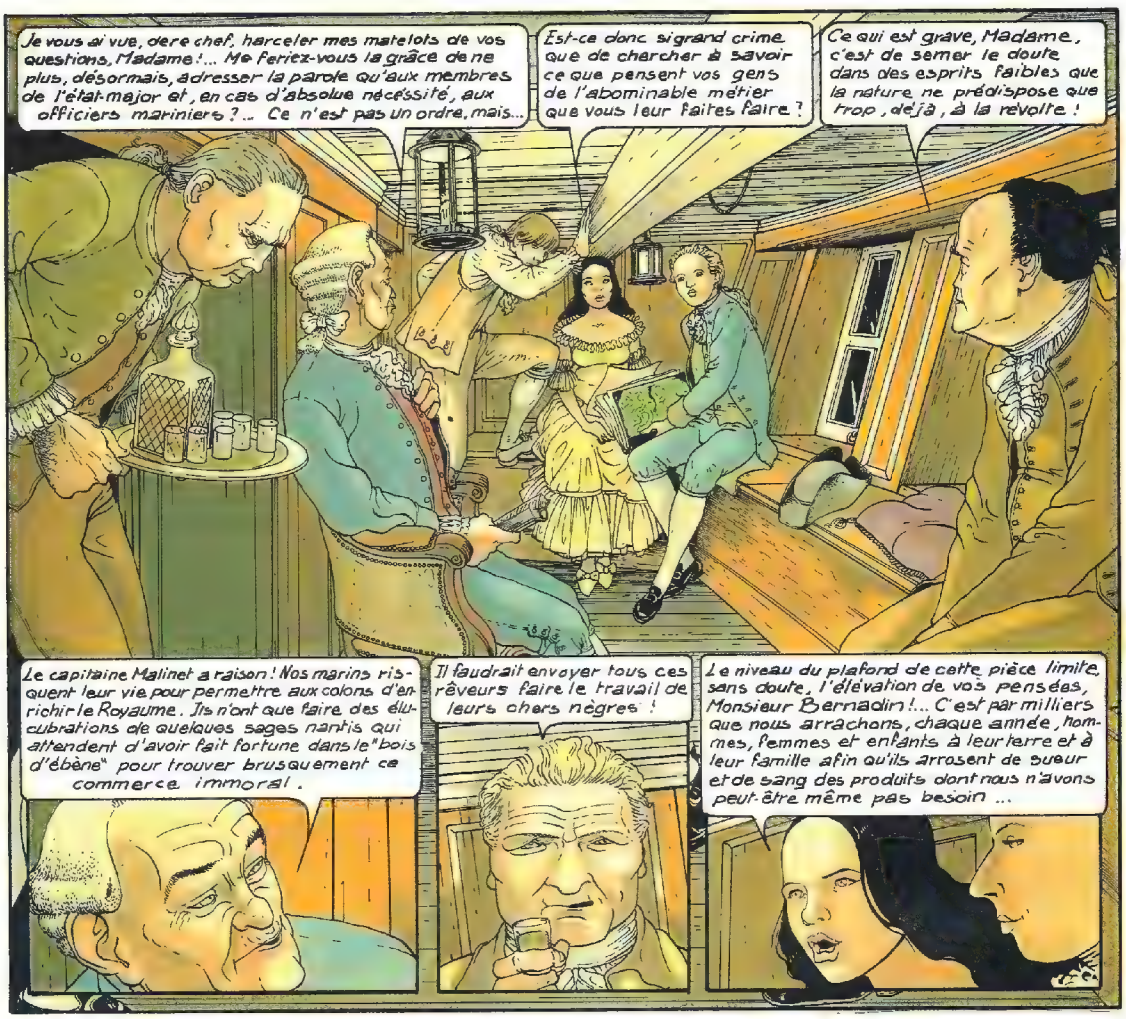

Je vous ai vue, dere chef, harceler mes matelots de vos questions, Madame !... Me feriez-vous la grâce de ne plus, désormais, adresser la parole qu'aux membres de l'état-major et, en cas d'absolue nécessité, aux officiers mariniers ?... Ce n'est pas un ordre, mais...
Est-ce donc si grand crime que de chercher à savoir ce que pensent vos gens de l'abominable métier que vous leur faites faire ?
Ce qui est grave, Madame, c'est de semer le doute dans des esprits faibles que la nature ne prédispose que trop, déjà, à la révolte !
Le capitaine Malinet a raison ! Nos marins risquent leur vie pour permettre aux colons d'enrichir le Royaume. Ils n'ont que faire des élucubrations de quelques sages nantis qui attendent d'avoir fait fortune dans le "bois d'ébène" pour trouver brusquement ce commerce immoral.
Il faudrait envoyer tous ces rêveurs faire le travail de leurs chers nègres !
Le niveau du plafond de cette pièce limite, sans doute, l'élévation de vos pensées, Monsieur Bernadin !... C'est par milliers que nous arrachons, chaque année, hommes, femmes et enfants à leur terre et à leur famille afin qu'ils arrosent de sueur et de sang des produits dont nous n'avons peut-être même pas besoin ...

FIG. 4. Isa es advertida de que no debe dirigir la palabra a los marineros del barco negrero *Marie-Caroline* para indagar sobre lo que piensan de la esclavitud. Isa rebate con habilidad los argumentos de quienes tratan de justificar la esclavitud («Le comptoir de Juda», Glénat, 1981, p. 6).

[32] Butler, J. *El género en disputa*. Barcelona, Paidós, 2007, p. 36.

El primer teniente, Bernardin, amenaza con que «sería necesario enviar a todos estos soñadores [como Isa] a hacer el trabajo de sus queridos negros»; ella le replica:

> El nivel del techo de este camarote [aproximadamente de 1,50 m] limita, sin duda, la elevación de sus pensamientos, señor Bernardin. Son por millares los hombres, mujeres y niños que cada año arrancamos de su tierra y de su familia con el fin de regar de sudor y sangre los productos de los que ni siquiera tenemos necesidad. («Le comptoir de Juda», p. 6).

El cirujano Jean Rousselot alaba la nobleza de las ideas de Isa, pero alude que estas no tienen cabida en este mundo pues la esclavitud ha existido siempre: «¿Realmente piensa poder cambiar una de las más duras, quizás, pero también de las más antiguas leyes de la vida [la esclavitud]?». Ella le increpa: «¿Qué hay más duro, más injusto y sobre todo más ineludible que la muerte, señor cirujano? Sin embargo, ¿no ha elegido usted combatirla cada día de su vida? («Le comptoir de Juda», p. 6).

El marinero y pareja de Isa, Hoel,[33] quiere persuadirla para que abandone sus ideas abolicionistas ya que nadie se va a interesar por la suerte de los esclavos, porque el pueblo tiene bastante con su miseria y los nobles son indiferentes a que la gente reviente de hambre. Ella se mantiene firme en su altruismo:

> Unos son ciegos de nacimiento [el pueblo] y los otros rehúsan abrir los ojos [los nobles] ¿Qué pasará si aquellos que ven con claridad se niegan a tomar el timón cuando se acerque la tormenta? ¡El mundo pertenece a todos aquellos que viven en él, Hoel! Les guste o no, los que se aprovechan deberán, algún día, rendirse a esta evidencia. («Le comptoir de Juda», p. 8)

Finalmente, escuchemos la conversación entre el abad del fuerte Juda e Isa sobre la religión de los negros. El abad la consideraba extraña en cuanto al uso de la sangre como vehículo de comunicación con los dioses («Le comptoir de Juda», p. 30):

> Isa: Allí donde no queremos ver más que barbarie, habría un acto religioso comparable a aquel que le lleva a usted, cada día, a beber la sangre de Cristo.
>
> El abad: La analogía es audaz pero no os seguiré por esa pendiente arenosa.
>
> Isa: Es por un terreno más movedizo por el que usted sigue a una Iglesia que, predicando el amor al prójimo, no duda en hacerse cómplice y aliada de los mercaderes de esclavos.
>
> El abad: *Ad maioren Dei gloriam*...[34]

[33] Hoel es un joven marinero bretón de origen humilde que será la pareja Isa durante los cinco primeros álbumes de la serie. Realmente, Isa y Hoel tienen poco en común; Hoel, como personaje, solo tiene la función de resaltar el papel de la heroína: Isa. Cuando el destino les lleva por diferentes caminos, Isa sufre un cierto desasosiego por la ausencia de Hoel, pero en su reencuentro, tras veinte años de separación, no tendrán nada que decirse.

[34] «Para la mayor gloria de dios», divisa de la Compañía de Jesús, orden religiosa fundada por San Ignacio de Loyola.

No debería sorprendernos que Isa abrace la causa abolicionista porque la situación legal de la mujer en el siglo XVIII no era mejor que la del esclavo en cuanto a la ley como vimos más arriba. Esta opresión de la mujer continuaría durante el siglo siguiente como denuncia el filósofo y economista John Stuart Mill (1806-1873): «No es mi propósito afirmar que las mujeres no sean en general mejor tratadas que los esclavos; pero sí digo que no hay esclavo cuya esclavitud sea tan completa como la de la mujer».[35] La lucha contra la esclavitud es, en cierto modo, la lucha por la liberación femenina; Isa no podrá llevar a cabo sus ideales sobre la esclavitud, pero su vida será lo suficientemente larga para que presencie el final de la esclavitud en el mundo occidental. Isa vivió como un ser independiente en un entorno poco favorable a la participación de la mujer en la vida pública, pero no asistió a la liberación económica y social de la mujer que tuvo lugar, en el siglo XX, cuando mujeres radicales como ella lograron ser escuchadas.

## La seducción

> En el siglo de las luces, los bailes, las recepciones, las visitas, el espectáculo y el amor son las principales distracciones de la nobleza. No hay descanso; siempre la agitación y el ruido. Pero es en el libertinaje donde esta disipación alcanza su paroxismo. El ideal del amor es el deseo, y el amor es la voluptuosidad, un juego en el que reina el cinismo. La mujer es la presa que los hombres codician.
>
> Supremo refinamiento de la corrupción del hombre, la moda es hacerse amar por la mujer, para dejarla enseguida, a fin de confundir su amor propio. Con el objeto de destruirla, el hombre provoca en ella, no solo el deshonor, sino sus sufrimientos.[36]

En una sociedad con esos valores no es de extrañar que afloren casanovas como Estienne de Viaroux, tenedor de libros en el fuerte de Saint-Louis de Juda en la Costa de los Esclavos de África.

La llegada de Isa y Mary[37] al fuerte de Juda causa gran expectación en la pequeña comunidad francesa compuesta exclusivamente por hombres. Viaroux apuesta, con el director del fuerte Olivier de Montaguere y el señor Genest, que obtendrá el favor de las dos damas «doblándolas a su voluntad» si se le condonan sus deudas de juego («Le comptoir de Juda», p. 13).

La galantería que Viaroux tributa a las damas es excesivamente directa, impertinente y de dudoso gusto, incluso para aquella época. Veamos dos ejemplos significativos. En el primero, Viaroux le enseña a Mary frutas exóticas que ella desconocía y se insinúa con una metáfora: «Estoy seguro que su jardín contiene frutos maravillosos». Mary le deja claro

[35] Mill J. S. *La esclavitud femenina*. Edición iBook, J. Borja, 2014.

[36] Slosmanis, B. *Op. cit.*, p. 12.

[37] Mary Hereford es una joven inglesa hija de un rico comerciante. Al quedarse embarazada del teniente Smolett, su padre la aísla en la campiña para que se desprenda del bebé. Ella decide conservarlo y huye de Inglaterra en compañía de su profesora de francés: Isa (FIG. 1). Mary estará presente en la obra *Los pasajeros del viento* desde el álbum 2.º, «Le Ponton», hasta el 5.º, «L'heure du serpent».

que ella manda en su cuerpo: «Soy yo la que elige al jardinero» («Le comptoir de Juda», p. 16). En el segundo, Viaroux previene a Mary del peligro de pasear por la sabana africana sin escolta y vuelve a insinuarse mediante un fingido lamento: «Me es insoportable imaginarme vuestro cuerpecito entre las garras de una fiera». La referencia al cuerpo femenino como signo de *placer* y de *debilidad* conlleva un doble mensaje: el primero es de *seducción* y pone a prueba la virilidad de Viaroux; y el segundo es de *protección de Mary contra sí misma* dado el comportamiento irreflexivo habitual de las mujeres. Esta construcción tan masculina se desmorona con una simple frase de Mary: «A mí, lo que me es insoportable de imaginar, es mi pobre cuerpecito lidiando con vuestra imaginación» («Le comptoir de Juda», p. 26).

Una forma de obtener el derecho de disfrute de una o varias hembras en el reino animal es a través de la lucha con otros machos. De modo semejante, el hombre utiliza la figura del duelo para resolver disputas de toda índole o para la restauración del honor. El comportamiento de Viaroux con Isa hace que entre Hoel y Viaroux se plantee la posibilidad de ejercitarse con la espada. Isa muestra a Hoel su mayor capacidad, como mujer, para resolver situaciones de este tipo: «Sé prudente [Hoel], yo estoy mejor armada que tú para espantar a este tipo de vanidoso» («Le comptoir de Juda», p. 14).

Sin embargo, Mary no pudo evitar el duelo entre su pareja, Smolett, y Viaroux. Cuando se inicia el duelo, Mary pone de manifiesto lo ridículo de la situación con una visión muy femenina: «Es una idea fija, vuestras espadas. ¿No podéis lavar vuestro honor de otra forma? El boxeo o hacer un pulso… Es igual de idiota pero menos dañino» («L'heure du serpent», p. 40).

Pero, una vez iniciada la lucha, en una zona pantanosa, los contrincantes no pueden parar; ya no piensan en la causa de la lucha, Mary, sino en sí mismos. Esta es la idea que Thomas Mann (1875-1955) expone en su obra *Las cabezas trocadas*, utilizando como vehículo al personaje femenino de Sita. Ella, ante los cuerpos sin vida de su esposo y de su amigo, reflexiona:

> Han actuado como hombres feroces y ni por un momento han pensado en mí. Es decir, pensaron en mí; yo, pobre de mí, era el objeto de su terrible virilidad, y esto me hace estremecer hasta cierto punto; pero solo pensaron en mí con relación a sí mismos, no con relación a mí y a lo que a mí habría de suceder.[38]

Al ver desaparecer a Smolett y Viaroux bajo las aguas del pantano en la oscuridad de la noche, Mary siente la misma aflicción que Sita (FIG. 5). Sin embargo, hay una notable diferencia: Sita ha sido educada en la cultura hindú y la expresión de sus sentimientos así lo reflejan, porque es una mujer dependiente que se siente culpable y ve con preocupación su futuro: «¿Debo vagar, viuda, por la vida y llevar la mancha y el oprobio de la mujer que ha cuidado tan mal a su dueño como para que él pereciera?».[39] Mary se siente triste pero no

[38] Mann, T. *Las cabezas trocadas*. Barcelona, Edhasa, 2002, p. 72.

[39] *Idem.*

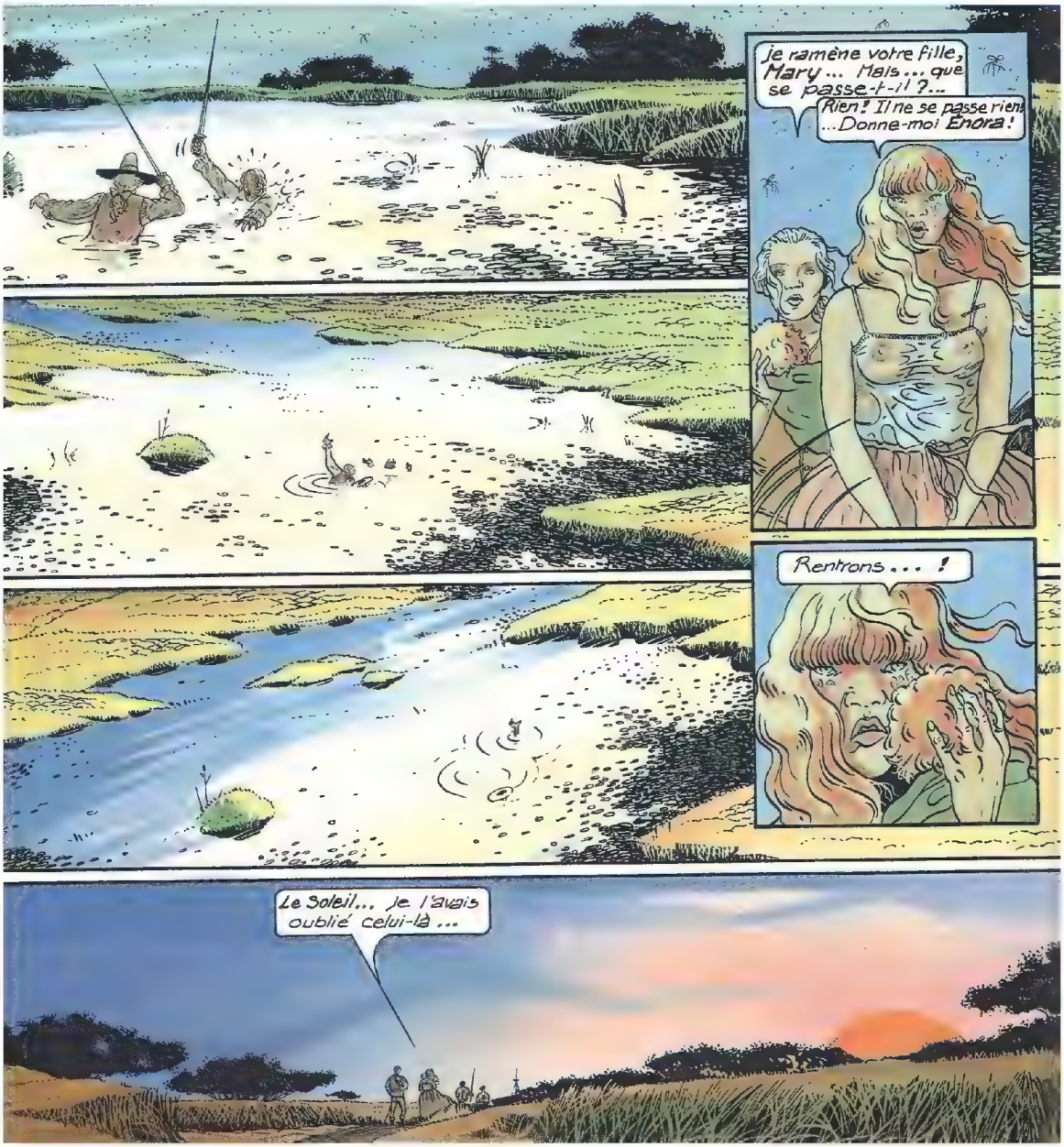

Je ramène votre fille, Mary... Mais... que se passe-t-il?...
Rien! Il ne se passe rien! ...Donne-moi Enora!
Rentrons... !
Le Soleil... Je l'avais oublié celui-là ...

FIG. 5. Smolett y Viaroux, en el fragor de la lucha, desaparecen bajo las aguas del pantano. Mary se siente triste, pero no culpable. Ella fue el objeto del duelo pero ellos perecieron víctimas de su propio egocentrismo («L'heure du serpent», Glénat, 1982, p. 42).

culpable; ella fue el objeto de duelo, pero no la causa de la muerte de Smolett y Viaroux, que fueron presa de su egocentrismo y su estupidez; ella no teme al futuro y lo expresa con una sencilla frase, en la viñeta final de esta trágica secuencia en la que la noche da paso al día: «El sol… Yo lo había olvidado» («L'heure de serpent», p. 42).

La figura del casanova ha sido posible por la pasividad de la mujer a la hora de elegir su pareja. Ella no debe mostrar sus sentimientos; al contrario, debe ocultarlos, debe dejarse seducir, desplegar su encanto físico y enviar señales que alienten al varón a encontrar el valor para declarar su amor. Por ello:

> En los asuntos amorosos, la mujer se considera [...] como un objeto; deja que se le aproximen, no elige libremente, no se convierte en el sujeto del amor hasta que no ha elegido el hombre, e incluso en ese momento su libertad de elección está muy restringida y disminuida por el mero hecho de haber sido ella el objeto elegido.[40]

Pero no todas las mujeres mantienen esta pasividad frente al amor. Siempre han existido mujeres que han tomado la iniciativa y elegido libremente al hombre que deseaban, prescindiendo de toda conveniencia social, moral y sin temor a ser consideradas «mujeres fáciles» por haber actuado del mismo modo que lo hacen los varones.

FIG. 6. Mary seduce al joven teniente François Vignebelle. Ella le pide que palpe con su mano el fuerte latido de su corazón. Como el tejido del vestido es grueso, Mary se dispone a solventar esta dificultad («Le comptoir de Juda», Glénat, 1981, p. 25).

En asuntos amorosos, Isa y Mary pertenecen a este tipo de mujer que elige libremente a su pareja; ellas no se comportan como el objeto que deja que el hombre tome la iniciativa sino que actúan como sujeto. Sin embargo, esta forma de proceder en el amor no es siempre entendida por el hombre común; así cuando Isa propone, abiertamente, a Hoel tener una relación sexual, este la compara con el diablo. Ella le demuestra lo absurdo de su acusación al afearle su comportamiento: «¡Vaya! Un buen hombre empolvado manda a un pobre tipo a asesinarte; tú te descubres ante él y le llamas "Señor comandante", pero si una joven te

[40] Mann, T. *La montaña mágica*. Barcelona, Edhasa, 2005, p. 783.

propone intercambiar un poco de ternura: ella es un discípulo de Satanás» («La fille sous la dunette», p. 17).

Mary no tiene ningún reparo en seducir al joven teniente François Vignebelle (FIG. 6), pero su osadía puede atemorizar a un hombre sin experiencia, al punto de no poder estar a la altura de las circunstancias en el lance. Mary sabe conjugar la pasión con la ternura y encuentra las palabras justas para consolar a François: «¡No es grave, François! La primera vez es con frecuencia así… pero no tiene importancia. Los hombres creéis que siempre debéis demostrar alguna cosa… pero nadie os pide nada» («L'heure du serpent», p. 33).

## El vestido

El vestido tiene su origen en la protección del cuerpo frente a una climatología adversa. Absuelto de esta función, el vestido adquiere la condición ornamental para realzar la apariencia física o para poner de manifiesto la posición social entre los individuos de una comunidad (FIG. 1). «Por su visibilidad, [el vestido] es concebido como un mensaje, colectivo o individual, consciente o inconsciente, que aquel que lo lleva se dirige a sí mismo y a los demás».[41]

Hoy, en el mundo occidental, las mujeres han logrado tener, en teoría, los mismos derechos que los hombres en la mayor parte de las actividades que se desarrollan en el ámbito social y laboral. Sin embargo, la idea de considerar a la mujer como un objeto[42] sigue estando aún arraigada en la sociedad; el cuerpo femenino se somete a una continua evaluación y obliga a la mujer a mostrarse bella en todo momento; la apariencia ante los demás se convierte en una obsesión y la ropa que la envuelve en la prolongación de la identidad femenina: la belleza.

La última tiranía que se ejerce sobre la mujer es a través de su vestuario y su dictado es la moda. La utilización de ropa incómoda que impide el libre movimiento del cuerpo o de un calzado inadecuado para caminar, que obliga a que el pie adopte posturas imposibles, es la norma que parece regir el canon de belleza femenina.

En el siglo XVIII, la moda sigue la transformación de la fisionomía de la mujer y la gran variedad de la ropa femenina puede verse a través del arte, «ese espejo mágico donde la coquetería del pasado sonríe aún».[43] En *Los pasajeros del viento*, «el vestido justificaría por sí mismo un estudio específico en tanto que las fuentes son precisas, diversas y significativas».[44]

[41] Cassagnes-Brouquet, S. & Dousset-Seide, C. «Genre, normes et langages du costume», en *Clio. Femmes, Genre, Histoire [En ligne],* n.º 36 (2012), p. 7.

[42] Un hombre galante trata a Isa como a un objeto al decirle: «[a los] veintiocho años no me esperaba verla tan fresca». Ella le contesta irónicamente: «Qué delicadeza. Usted me halaga. La "cosa" le agradece el cumplido que hace al valor de su carne» («La petite fille Bois-Cäiman», libro 2.º, p. 22).

[43] Goncourt, E. & Goncourt, J. *Op. cit.,* p. 313-380.

[44] Thiébaut, M. *Le chemin de l'Atchafalaya.* Tournai, 12bis, 2010, p. 95.

La ropa femenina, al final del Antiguo Régimen, no era fácil de llevar debido a su gran amplitud y a los diversos accesorios que incluía. La complejidad de un traje de «ceremonia a la francesa» se muestra cuando Mary se está vistiendo para una «pequeña fiesta» en el fuerte de Juda (FIG. 9): «Mary ha atado a su cintura un gran "tontillo" de forma elíptica.[45] Su busto está aprisionado por un gran corsé abierto sobre el pecho y recubierto de damasco de seda».[46] Isa prefiere ropa más sencilla y para esa ocasión lleva un vestido «a la polonesa», que se lleva sin tontillo y que su parte trasera se eleva por tres cordones («Le comptoir de Juda», p. 16).

Les fusils de Monsieur de Montaguère sont beaux. ... Si beaux que je n'ai pas osé offrir au roi le misérable présent que je lui avais apporté !...
Bien sûr... Si sa majesté permettait que j'utilise l'arme que je lui destinais pour prouver l'exactitude de mes dires, elle pourrait par la même occasion juger si mon cadeau est digne d'être accepté !
Le roi dit : Il accepte d'avance ton cadeau mais il sera heureux que tu lui en démontres la valeur. Nous allons lâcher un oiseau à cinquante pas.
Passe-moi ton fusil Aouan ! Et donne-moi un silex neuf... Un blond !
Quelques instants plus tard...
Je suis prête !

FIG. 7. En la corte de Kplënga, Isa lleva un discreto vestido a la inglesa de grandes líneas verticales, ajustado a la cintura y con un pequeño armazón para realzar las caderas. Pese a la ligereza del vestido, resulta incómodo para el uso de un fusil, por lo que Isa debe soltarse el peto («L'heure du serpent», Glénat, 1982, p. 11).

En la corte africana de Kpëngla, Isa portará un vestido a la inglesa de dos piezas, falda y mantillo; el tejido de la falda lleva impresas «grandes líneas verticales [que] reflejan el gusto de la época por la línea recta»[47] (FIG. 7).

[45] El tontillo es un armazón interior que se utilizaba para ahuecar la falda de un vestido.

[46] Thiébaut, M. *Les chantiers d'une aventure*. Tournai, Casterman, 1994, p. 51.

[47] *Ibid.*, p. 53.

Durante el Directorio, el vestido femenino, desprovisto de tontillo y otros artilugios, libera el cuerpo de la mujer dándole a su silueta un aspecto natural; en esta época vemos a Isa con un vestido de color blanco; la falda cae recta al suelo y se sujeta justo debajo del pecho con una banda de color (FIG. 8).

La ropa del hombre es más cómoda de llevar que la de la mujer y ofrece mayor libertad de movimiento; pero es por el miedo a esa libertad que los hombres, hasta no hace mucho tiempo, impedían que las mujeres pudieran utilizar ropa semejante a la de ellos. En *Los pasajeros de viento* esta forma de pensar se hace patente: un hombre detesta que una mujer [Isa] vista de hombre («Le bois d'ébène», p. 19); otro ve la ropa masculina como impúdica

FIG. 8. Durante el Directorio el vestido de la mujer se hace más ligero y permite mayor libertad de movimiento. Isa lleva un vestido blanco que se sujeta bajo el pecho con un cinta de color. («La Petite Fille Bois-Caïman», libro 2.º, 12bis, 2010, p. 43).

cuando es una mujer [Isa] quien la lleva («L'heure du serpent», p.22); aquel otro alaba la belleza de Isa cuando se viste de mujer al tiempo que lamenta que se pasee por la cubierta del barco vestida de hombre («la fille sous la dunette», p. 18); y un último, un cura, reflexiona sobre ello entre la censura y la tolerancia:

> Hace algunos años, habría lanzado un anatema sobre la mujer que, para caminar por la maleza, tuviera la desfachatez de vestirse de hombre. Al atardecer de la vida se dejan los prejuicios con las ilusiones. El ojo envejecido ignora el detalle y solo distingue la sombra o la luz… Se creería que en usted [Isa] hay algo luminoso («Le comptoir de Juda», p. 32).

Isa logra un equilibrio en el uso de la ropa femenina y masculina. La primera la utiliza, principalmente, para relacionarse socialmente y para proyectar una imagen que agrade tanto a sí misma como a los demás, pero evitando la incomodidad. La segunda, para interaccionar con la naturaleza, vivir en libertad y para poder reaccionar con rapidez frente a situaciones de peligro.

## Maternidad

Para Paul Julius Moebius, «la naturaleza exige de la mujer amor y abnegación maternales […] La hembra debe ser, ante todo, madre».[48] Esta forma de pensar llevaba implícita la idea de que el destino de toda mujer y la única razón de su existencia es la maternidad, ya que al varón es a quien corresponde desempeñar el papel activo en la sociedad. La población masculina, en general, compartía esta idea de la separación de roles sociales según el género, pero no la manifestaba con franqueza; Stuart Mill es quien levanta el velo de la hipocresía:

> Me gustaría que alguien lo confesase con franqueza y viniese a decirnos: «Es necesario que las mujeres se casen y tengan hijos, pero no lo harán sino por la fuerza. Luego, es preciso forzarlas». Este lenguaje franco se parecería al de los defensores de la esclavitud en la Luisiana: «Es preciso, decían, cultivar el algodón y el azúcar. El hombre blanco no puede, el negro no quiere por el precio que le queremos pagar. *Ergo*, es preciso obligarle».[49]

Una de las conclusiones más atrevidas que ofrece Simone de Beauvoir, en *El segundo sexo*, es la no existencia del instinto maternal: «La palabra no se aplica en ningún caso a la especie humana. La actitud de la madre está definida por el conjunto de su situación y por la forma en la que lo asume».[50] En una entrevista concedida en 1976 a la revista *Der Spiegel,* ella añade que «la maternidad es hoy una auténtica esclavitud […] Si a pesar de todo una mujer quiere tener un hijo, debería hacerlo sin casarse. La pareja es la mayor trampa».[51]

---

[48] Moebius, P. J. *Op. cit.,* p. 16.

[49] Mill, J. S. *Op. cit.*

[50] Beauvoir, S. (1976) *Op. cit.*, p. 369.

[51] Schwarzer, A. «"Das Ewig Weibliche ist eine Lüge", Simone de Beauvoir im Gespräch mit Alice Schwarzer», en *Der Spiegel*, n.º 15 (1976). Edición en e-book.

Isa y Mary van a ser madres, pero su maternidad se desarrolla bajo condiciones especiales, como veremos a continuación.

*La maternidad de Mary*

Mary, al quedarse embarazada del teniente John Smolett, es aislada por su padre en una mansión familiar en el campo en compañía del personal de servicio y de una extranjera: Isa. El objetivo de este aislamiento es ocultar el escándalo de tener descendencia sin estar casada. No sabemos el destino que le estaba reservado al niño (en este caso una niña llamada Enora), pero Mary no deseaba desprenderse de él por lo que planea huir de Inglaterra con Smolett e Isa (FIG. 1).

¿Cómo la juzgaría la sociedad? Mary nos lo aclara: «una miserable pecadora [que debería hacer] penitencia sin ver a nadie en tanto no se haga luz en [su] cabeza» («Le pontón», p. 26). Mary dará a luz durante la travesía en barco a Noirmoutier (Francia) («Le pontón», p. 39) y luego continuará su viaje hasta África.

Durante la estancia en África, la relación afectiva entre Mary y Smolett se va deteriorando. Él la acusa de haberle convertido en un desertor de la marina británica. El malestar de la pareja se muestra en pequeños detalles, como la conversación que mantiene a causa del vestido con tontillo que Mary ha elegido para la fiesta de bienvenida al fuerte de Sant-Louis de Juda («Le comptoir de Juda, p. 15) (FIG. 9):

> Smolett: Con ese ingenio [el tontillo] no vas a poder pasar por la puerta de nuestra habitación.
>
> Mary: Se pliega, ¡triste señor! Se diría que solo has desvestido a señoritas fáciles.
>
> Smolett: «Señoritas fáciles». ¡Qué encantador pleonasmo!
>
> Mary: ¡Te estás volviendo tonto! Y la estupidez es peor que la maldad.

Pese a no estar casados, Smolett cree tener derechos sobre Mary, pero Isa le hace ver, desde un punto de vista feminista, que está en un error:

> ¡Mary os teme! Usted parece que piensa que haberle hecho una hija [Enora] le da el derecho de vida y muerte sobre ella y de todo lo que la rodea. ¡Ella es el viento! Nunca podrá detenerla entre cuatro paredes. ¡Tómela tal y como es u olvídela! («Le comptoir de Juda», p. 40).

Mary sufre el acoso de Smolett y vive con el temor de una agresión. Debe vivir la maternidad en soledad porque es consecuencia directa de sus decisiones y ahora le toca asumir su parte de culpa:

> Él [John] se ha creído en la obligación de seguirme a causa de Enora. Y yo, porque quería tener a la niña, he creído que deseaba quedarme con el padre. Nos hemos equivocado el uno sobre el otro, pero es él el que está pagando más caro este error. Es terrible verle errar así… tan enfermo… tan solo… y que rechace toda ayuda. («Le comptoir de Juda», p. 42).

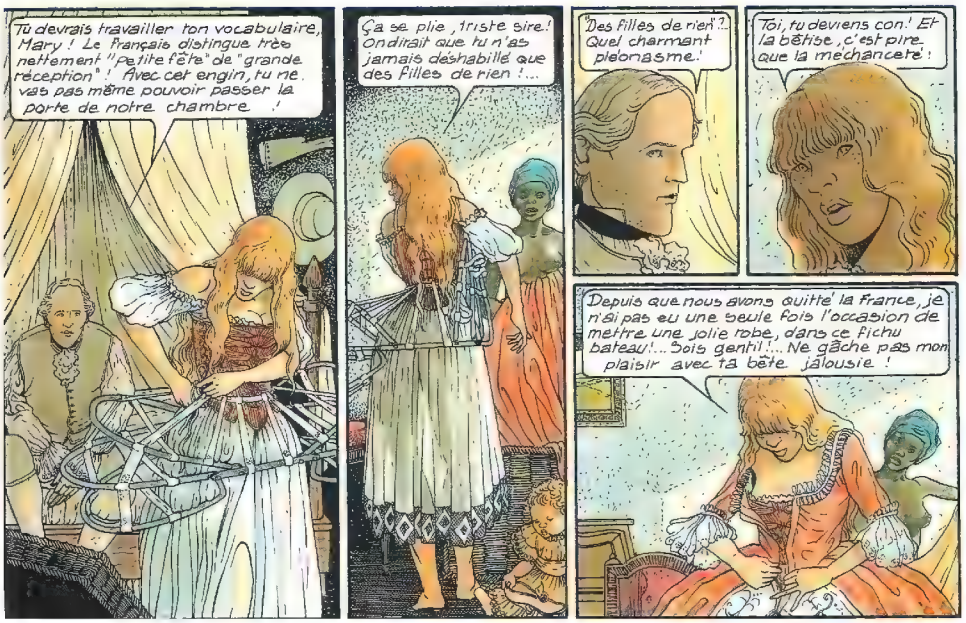

Tu devrais travailler ton vocabulaire, Mary ! Le français distingue très nettement "petite fête" de "grande réception" ! Avec cet engin, tu ne vas pas même pouvoir passer la porte de notre chambre !
Ça se plie, triste sire ! On dirait que tu n'as jamais déshabillé que des filles de rien !...
"Des filles de rien" ?... Quel charmant pléonasme !
Toi, tu deviens con ! Et la bêtise, c'est pire que la méchanceté !
Depuis que nous avons quitté la France, je n'ai pas eu une seule fois l'occasion de mettre une jolie robe, dans ce fichu bateau !... Sois gentil !... Ne gâche pas mon plaisir avec ta bête jalousie !

FIG. 9. Mary se viste con un complejo traje de ceremonia francesa para una pequeña fiesta de bienvenida en el fuerte de Juda. El tontillo articulado permite disminuir el amplio volumen del vestido. Este traje no es fácil de llevar, está diseñado para ser mirado, o más bien admirado, no para facilitar la libertad de movimiento. El corpiño ajustado y el zapato de alto tacón, que la niña, Enora, sostiene en su mano, complementan la tiranía que la moda puede ejercer sobre la mujer («Le comptoir de Juda», Glénat, 1981, p. 15).

Hay mujeres que son incapaces de vivir sin la compañía de su pareja, aunque sufran malos tratos, y prefieren la sumisión antes que la soledad; ellas pueden amar más allá de sí mismas. Cuando la situación se vuelve insostenible, siempre es posible un acto de rebeldía, pero en épocas pasadas, la mujer, en muchos casos, no tenía esta opción debido a su dependencia económica, a la ausencia de derechos legales y a las normas sociales que le impedían poder dirigir su vida según sus criterios.

Mary representa aquí a ese tipo de mujer que desea ser madre, pero no se ve en la obligación de tener que compartir su vida con una persona que no quiere. Ella puede vivir sola, o tener otra pareja, ya que se ve capaz de enfrentarse a las costumbres y normas de una sociedad que impedía ser libres a las mujeres.

### *La maternidad de Isa*

La maternidad de Isa no es voluntaria. Ella la rechaza por atribuirla a una violación colectiva de hombres de raza negra. En este caso particular, las palabras de Simone de Beauvoir sobre el embarazo cobran un peso especialmente terrible:

> El embarazo es sobre todo un drama que se interpreta en el caso de la mujer entre sí misma; lo siente a la vez como un enriquecimiento y como una mutilación; el feto es una parte de su cuerpo, y es un parásito que la explota; ella lo posee y es poseída por él [...] Ella tiene la impresión de no ser nada. Una existencia nueva va a manifestarse y justificar su propia existencia [...] Lo que hay de singular en la mujer embarazada es que incluso en el momento en que su cuerpo trasciende, él es recibido como inmanente.[52]

Isa conoce las repercusiones negativas que conlleva exhibir un retoño mestizo por lo que intentará abortar golpeándose la barriga con un objeto contundente. Este procedimiento bárbaro no surtirá efecto a la hora de librarse de su prole. El alumbramiento de un hijo mestizo por una mujer blanca ni siquiera estaba previsto en el «Código negro», cuyo artículo 9.º solo consideraba y sancionaba la relación entre el amo blanco y la esclava negra; no obstante, la aplicación de este artículo no se llevaba a cabo ya que existía una gran tolerancia.[53] Isa pone en evidencia cómo, ante un mismo hecho, la sociedad favorece al hombre frente a la mujer: «Cuando un hombre deja embarazadas a sus esclavas se alabará su buena vitalidad. Pero cuando una mujer da a luz a un mestizo se dice que es una "puta de negros"» («La petite fille Bois-Cäiman», libro 2.º, p. 16).

A los ocho meses después de sufrir la violación Isa da a luz, en secreto, a una niña, lo que abre la puerta a que el padre sea su antiguo amante negro, Congo, y no los violadores. Sin embargo, esto es solo una posibilidad, no una certeza («La petite fille Bois-Cäiman», libro 1.º, p. 84). La presencia de la niña y su gran parecido físico con Isa se justificará, presentándola como la hija que un hermano de Isa habría tenido con una mujer de color; ambos progenitores habrían fallecido en la revuelta de Santo Domingo de 1791. Sin embargo, al no poder probar que la supuesta madre de la niña no era una esclava, esta le es legada a Isa, no como su sobrina, sino como un bien mobiliario transmitido por herencia.

La presencia de la niña es un impedimento para que Isa pueda encontrar una pareja. Sin embargo, un médico viudo, Jean Murray,[54] se va a sentir atraído por ella. Isa antepone la relación «materno-filial» ante un nuevo horizonte de felicidad conyugal, con un hombre lleno de cualidades, como se muestra en el diálogo siguiente:

> Isa: La niña crea obligaciones que asumo voluntariamente, pero me es imposible imponérselas a otra persona.
>
> Jean: Pero la otra persona puede querer compartirlas.
>
> Isa: ¡No me tientes, Jean!
>
> Jean: He recuperado el gusto de vivir, ¿me prohíbes hablar de ello?

[52] Beauvoir, S. (1976) *Op. cit.*, p. 349.

[53] Thiébaut, M. (2010) *Op. cit.*, p. 86.

[54] Jean Murray, hijo del naturalista Louis Murray, se casará con Isa y vivirán felices, en Luisiana, hasta que él muere en la batalla de Chalmette en 1815. Isa y Jean tuvieron descendencia y su biznieta, Zabo, compartirá protagonismo, en los dos últimos libros de *Los pasajeros del viento*, con una Isa ya anciana. En este artículo no hablamos de Zabo porque es una mujer del siglo xix.

> Isa: Ten cuidado... Si te abro mis noches te quedarás horrorizado de todas mis pesadillas. («La petite fille Bois-Cäiman», libro 2.º, p. 34)

## Literatura y pintura

En el ensayo *Un cuarto propio*, Virginia Woolf cita a Dorothy Osborne (1627-1695) que es recordada por una serie de cartas que escribió a quien sería su futuro marido, sir William Temple. Dorothy Osborne no escribió nada porque consideraba que «ninguna mujer discreta y modesta podía escribir libros, [para ella] sus cartas no contaban».[55]

En una sociedad dominada por hombres, el camino hacia la literatura se cerraba para las mujeres, aunque tuvieran grandes cualidades. Sin embargo, una mujer podía escribir cartas porque estas no traspasaban el ámbito de lo personal y carecían de valor artístico. «Una mujer podía escribir cartas sentada a la cabecera de su padre enfermo. Podía escribirlas junto al fuego, mientras los hombres charlaban, sin molestarlos. Lo raro, pensé hojeando las cartas de Dorothy, es el talento que tenía esta muchacha solitaria e inculta para construir una frase, para describir una escena... Hubiera jurado que había en ella la pasta de un escritor».[56]

Isa escribía. Si Virginia Woolf hubiera vivido en la ficción de *Los pasajeros del viento* y hubiera leído los escritos de Isa, también pensaría de ella, como de Dorothy Osborne, que tenía «pasta de escritor». Veamos un ejemplo en el libro «Le ponton». Se trata de una carta que Isa envía a Hoel cuando él estaba encerrado en un pontón (barco-cárcel) para prisioneros de guerra en medio de un cenagal: «Mary Hereford es una compañía agradable, asombrosamente atrevida para una pequeña burguesa. Esta tarde nos hemos acercado a Medway. Entre dos capas de bruma percibimos tu pontón y tuve miedo. Cada vez que la bruma lo envolvía, me sorprendía al dudar de la realidad de nuestra aventura y, ¿debo decirlo?, de la propia existencia». («Le ponton», p. 8).

---

[55] Virginia Woolf ejemplifica esta desafección literaria a través de un poema de Anne Finch, condesa de Winchelsea (1661-1720). Woolf, V. *Un cuarto propio*. Edición en iBook, Penguin Random House Grupo Editorial España, 2013.

> ¡Ay de mí! A una mujer que ensaya la pluma
> la consideran tan presuntuosa
> que no hay virtud que pueda rescatar esa falta.
> Nos dicen que equivocamos nuestro sexo y camino;
> buenos modales, elegancia, baile trajes, juegos,
> son los primeros que debemos desear.
> Escribir, leer, pensar o investigar,
> Nublaría nuestra belleza, agotaría nuestro tiempo,
> Estorbaría las conquistas de nuestra plenitud.
> La fastidiosa dirección de una casa servil
> es para muchos nuestro destino y arte supremo.

[56] *Ibid.*

Jean Rousselot, cirujano en el barco Marie-Caroline, propone a Isa que escriba un documento sobre la esclavitud en el «Comercio Triangular», para la Sociedad de Amigos de los Negros, fundada por el político Jacques Pierre Brissot (1754-1793).

Isa irá tomando nota de qué acontece en el viaje y cómo es el trato que se dispensa a los esclavos. Los cuatro primeros libros de *Los pasajeros del viento* están narrados en un estilo directo a través de los diálogos de los personajes, pero en el quinto, «Le Bois d'ébêne», Isa toma la palabra y el relato se estructura a partir de sus escritos, convirtiéndose así en una narración en primera persona. Así vemos pasajes descriptivos (p. 8); narrativos (pp. 30-31; 34-35) o puramente técnicos (p. 32), pero también hay espacio para expresar su estado de ánimo: «Miércoles, 3 octubre 1781. Desde hace tres días viajamos en el corazón de una nube de gaviotas. Los graznidos de las gaviotas son semejantes a las risas y, no sé por qué, estas risas me hielan» (p. 12). Pero sin duda es el texto que cierra este libro el que contiene la mayor carga poética. Describamos la situación para luego leer su texto: Isa había sido encarcelada por impedir que Hoel fuera detenido, en Santo Domingo, por haber matado al comandante Benoît. Cuando sale de la cárcel se encuentra tan desesperada que va a intentar suicidarse en el mar.

> Viernes, 29 marzo 1782. Gracias a las relaciones de Madame de Magnan han retirado la demanda contra mí… Soy libre. Libre de soledad… Un poco como en prisión… En estos momentos Mary debe haber alcanzado Nantes. La última carta de Hoel es una carta de adiós. Sola… realmente sola… sin nadie a quién amar ni a quién odiar, ¿o bien odiar al mar?… que tan bien sabe dar, para luego siempre cogerlo todo («Le Bois d'ébêne», p. 47).

Un hecho fortuito hace que Isa desista de su intento de suicidio y continúa en su diario: «Este día, he estado cerca de olvidar que, a fin de cuentas, solo tengo dieciocho años… Y aún toda la vida por delante» (p. 48).

Ya en edad adulta, Isa compone bellos textos como el de la descripción de su modo de vida cuando se retira, periódicamente, a una pequeña cabaña que se construyó al lado del Bayou[57] Maringouin (FIG. 10):

> Estoy encantada de estos tres pedazos de madera que son un nido para el peligro de las crecidas [del río Misisipi]. Este abrigo de fortuna es más que un refugio… En el corazón de ninguna parte, lejos del furor de los hombres y de sus prejuicios, los meandros del gran delta ofrecen una intensa soledad. El cadien reservado, el cazador brusco y el invisible indio son como sombras errantes que van deslizándose sobre el agua y caminando en silencio. Tan pronto como los ves, se evaporan con la bruma. Un café compartido, una sonrisa esbozada, un gesto con la mano son encuentros que marcan las memorias para la eternidad. Yo observo y dibujo. Pesco, cazo y capturo, tanto para la observación como para mi supervivencia. Pero sobre todo exploro y trazo una extensión de libertad para mi hija… («La Petite Fille de Bois-Caïman», libro 2, p.28)

[57] Término geográfico que designa a una masa de agua formada por antiguos brazos y meandros del río Misisipi.

« Les Maringouins » n'usurpent pas leur nom. Surtout aux mois d'été, les moustiques y sont d'une familiarité irritante... »
« Mais je suis amoureuse de ces trois bouts de bois qui se veulent un nid au pied des crues. »
«Cet abri de fortune m'est bien plus qu'un refuge...
Au cœur de nulle part, loin des fureurs des hommes et de leurs préjugés, les méandres du grand delta offrent une intense solitude. Le Cadien réservé, le trappeur bourru et l'invisible Indien sont autant d'ombres errantes qui vont, glissent sur l'eau, et marchent en silence. Aussitôt entrevus, ils s'évaporent avec la brume. Un café échangé, un sourire esquissé, un signe de la main sont déjà des rencontres qui marquent les mémoires pour une éternité. J'observe et je dessine. Je pêche, je chasse et je capture, tant pour l'observation que pour ma survie.
Mais bien sûr, mais surtout... J'explore et je balise une étendue de liberté à partager avec ma fille... »

FIG. 10. Una pequeña cabaña en el Bayou de Maringouin, sirve de refugio para que Isa viva libre de los prejuicios de las normas de la sociedad de su época. Allí escribe, toca el violín y puede disfrutar, como madre, de su hija mestiza («La Petite Fille Bois-Caïman», libro 2.º, 12bis, 2010, p. 43).

Este texto resume un modo de vida que no es habitual. No sería extraordinario para un hombre de finales del siglo XVIII pero sí para una mujer. Isa se alojará, periódicamente, en esta cabaña y allí pasará los años más felices de su vida («La Petite fille de Bois Caïman», libro 2.º, p. 15). Vivir en una pequeña cabaña aislada del mundo y en un lugar peligroso, rodeada de fieras, no parece un panorama muy atractivo para cualquier mujer, sobre todo si partimos de la idea admitida, pero no por ello cierta, de que las mujeres no saben vivir solas y que necesitan de la compañía y protección de un hombre. Sin embargo, Isa puede vivir en soledad; no solo porque tiene capacidad suficiente para sobrevivir en un medio hostil, sino porque tiene cualidades con las que poder disfrutar como son la música, ella toca el violín, o la pintura, que le permite dibujar el medio natural circundante con el objeto de ilustrar la enciclopedia que está escribiendo su amigo el naturalista Louis Murrait. Además, Isa sabe obtener el sustento en un medio natural y defenderse por sí misma de un posible ataque de animales o de transeúntes ya que es diestra en el manejo de las armas. Ella se ha sabido ganar el respeto del indio y del cazador que frecuenta estos parajes. Es en este lugar, alejado de la sociedad y libre de sus normas, donde Isa logrará, finalmente, ejercer de madre y compartir cierto tipo de experiencias con su hija que difícilmente podría tenerlas en un medio convencional.

Esta cabaña es, en cierto modo, un símbolo feminista; representa la independencia de una mujer que ha adquirido la condición de sujeto en un mundo donde la costumbre es que la mujer sea un ser inmanente. Por ello Isa sufraga la construcción de la cabaña con el dinero que ha ganado trabajando («La Petite Fille de Bois-Caïman», libro 2.º, p. 27).

> Es por el trabajo que la mujer ha franqueado, en gran parte, la distancia que la separaba del hombre; es solo el trabajo el que puede garantizar una libertad concreta. Desde que ella deja de ser un parásito, el sistema fundado sobre su dependencia se hunde; entre ella y el universo ya no hay necesidad de un mediador masculino.[58]

Esta necesidad de que la mujer tenga un trabajo expresada por Simone de Beauvoir parece que ya estaba en la mente de Isa. Cuando ella vivía en Santo Domingo trabajaba como secretaria en la plantación de Madame de Magnan; allí organizaba las labores agrícolas que efectuaban los esclavos, pero su trabajo le desagradaba porque se veía como una colaboradora en el mantenimiento de la esclavitud: «Yo me arreglaba con mi conciencia exigiendo que nuestros gestores trataran bien a los esclavos, pero no ignorando que ellos hacían lo que querían, en breve, yo me detesto» («La Petite Fille de Bois-Caïman», libro 1.º, p. 59). Luego, como hemos visto, trabajará como dibujante para el naturalista Louis de Marriat, que compagina con la labor de retratista para la burguesía de Luisiana. De todo ello obtendrá los ingresos suficientes para ser una mujer independiente.

## Conclusiones

El concepto «feminismo» nació en el siglo XIX y se utilizó inicialmente para designar la patología de una enfermedad que producía la feminización de los varones. Luego, este término sirvió para denominar al movimiento para el reconocimiento de los derechos de igualdad entre hombres y mujeres. En la época en que se desarrolla *Los pasajeros del viento*, las reivindicaciones feministas eran impensables, «pero antes de que las palabras cristalicen las cosas, hay actos que las hacen nacer. Antes del feminismo, hubo mujeres que lucharon por la igualdad entre los sexos».[59] Olympe de Gouges (1748-1793) o Mary Wollstonecraft (1759-1797) son contemporáneas de Isa que pertenecen a este grupo de mujeres que ayudaron a trazar el camino hacia la liberación de la mujer.

A su forma, Isa y Mary fueron feministas antes del feminismo; su moral es el resultado de su experiencia y el reflejo de la realidad femenina en su época.

En el siglo XVIII, hubo mujeres que tuvieron un gran poder, pero siempre a través de un hombre. La más célebre es, quizás, Madame de Pompadour y sus armas fueron la seducción

[58] Beauvoir, S. (1976) *Op. cit.*, p. 597.

[59] Perrot, M. «Olympe de Gouges, Fora Tristan et George Sand: trois pionnières», en *Le Magazine Littéraire,* n.º 566 (2016), p. 69.

y la elocuencia.[60] Estas mujeres influyentes no optaron por el honor sino por el deshonor que les confería más independencia.

Isa y Mary no podían disfrutar de las ventajas del honor, pues ello supondría el libre sometimiento a las normas de una sociedad patriarcal que convertía a la mujer en un ser pasivo. En cambio, el deshonor les ofrecía más ventajas que el honor: les daba la misma libertad que a los hombres.

Isa eligió libremente a su pareja; Mary se desprendió de la suya cuando la relación comenzó a deteriorarse; ambas fueron madres solteras; vivieron sin la tutoría de un padre que las dirigiera o de un esposo que les restringiera su libertad. Mary acabaría, probablemente, gestionando la fortuna familiar en Inglaterra. Isa trabajó como secretaria en una explotación agrícola, demostró tener talento para la escritura y hasta acabó ganándose la vida con la pintura; luchó por la abolición de la esclavitud y su elocuencia habría hecho que el doctor Paul Julius Moebius pusiera en duda su hipótesis sobre la inferioridad mental de la mujer.

Pero no podemos olvidar que Isa y Mary pertenecen a un mundo de ficción surgido de una mente masculina, la de François Bourgeon; como Isabel y Verena nacieron de la de Henry James.

Henry James se limitó a crear un tipo de mujer, con grandes cualidades, pero que sometida a un hombre acababa por ser anulada; su inteligencia será solo apariencia y su vida carecerá de trascendencia; la mujer solo puede realizarse a través del hombre por lo que su posición es siempre subordinada.

Isa y Mary no son seres creados para la sumisión al género masculino, sino para vivir en situación de igualdad. Mary explora su sensualidad y la comparte sin pedir nada a cambio, actúa instintivamente y vive como cree conveniente sin importarle las apariencias. Isa es inteligente e independiente, sus convicciones la llevan a luchar contra todas las formas de opresión y a soportar el peso de la injusticia más allá de lo exigible: es una idealista.

François Bourgeon puso mucho de sí mismo en los personajes de *Los pasajeros del viento*.[61] Isa y Mary le sirven de caja de resonancia para transmitir la idea de que en épocas pasadas la mujer podía disfrutar de ciertos privilegios si luchaba por conseguirlos aunque, con frecuencia, esta aspiración entraba en conflicto con la moral impuesta a través de las leyes. Su discurso tiene hoy la misma validez que en el siglo xviii porque, si bien la situación de la mujer ha mejorado desde entonces en el mundo occidental, aún parte de la sociedad masculina se niega a aceptar los valores del feminismo o lo que es lo mismo: la igualdad de derechos entre el hombre y la mujer.

[60] Goncourt, E. & Goncourt, J. *Op. cit.*, pp. 371-405.

[61] Groensteen, T. «Entretien avec François Bourgeon», en *Les Cahiers de la bande dessinée,* nº 65 (1985), p. 11.

## Bibliografía


Beauvoir, S. *Le deuxième sexe*. París, Gallimard, 1976.

Butler, J. *El género en disputa*. Barcelona, Paidós, 2007.

Cassagnes-Brouquet, S. & Dousset-Seide, C. «Genre, normes et langages du costume», en *Clio. Femmes, Genre, Histoire [En ligne],* n.º 36 (2012), pp. 7-18.

Goncourt, E. & Goncourt, J. *La Femme au Dix-Huitième Siécle*. París, G. Charpentier, Éditeur, 1882.

Groensteen, T. «Entretien avec François Bourgeon», en *Les Cahiers de la bande dessinée,* n.º 85 (1985), pp. 8-16.

James, H. *Las bostonianas*. Barcelona, Mondadori, 2006.

—*Retrato de una dama.* Barcelona, Thassàlia, 1997.

Mann, T. *La montaña mágica*. Barcelona, Edhasa, 2005.

—*Las cabezas trocadas*. Barcelona, Edhasa, 2002.

Moebius, J. P. *La inferioridad mental de la mujer*. Barcelona, Bruguera, 1982.

Mill, J. S. *La esclavitud* femenina. Edición en iBook. J. Borja, 2014.

Perrot, M. «Olympe de Gouges, Fora Tristan et George Sand: trois pionnières», en *Le Magazine Littéraire,* n.º 566 (2016), pp. 69-70.

Pierpont, J. «Esclavage et condition feminine», en *Les Cahiers de la bande dessinée* n.º 65 (1985), pp. 23-25.

Schwarzer, A. «"Das Ewig Weibliche ist eine Lüge", Simone de Beauvoir im Gespräch mit Alice Schwarzer», en *Der Spiegel*, n.º 15 (1976). Edición en e-book.

Slosmanis, B. *La morale féminine dans «Delphine» et «Corine» de Madame de Staël* [tesis doctoral]. McGill University, Montreal, 1990. Disponible en http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1495973179643~456

Thiebaut, M. *Les chantiers d'une aventure*. Tournai, Casterman, 1994.

—*Le chemin de l'Atchafalaya*. Tournai, 12bis, 2010.

Woolf, V. *Un cuarto propio.* Edición en iBook, Penguin Random House Grupo Editorial España, 2013.

# La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa

Jaime Romero Leo

Universidad de Salamanca (Departamento de Filosofía, Lógica y Estética)

Jaime Romero Leo (Cáceres, 1992) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Salamanca en donde, además, cursó sus estudios de Máster. En la actualidad realiza su tesis doctoral en la misma universidad sobre Estética y teoría del arte japonés. Colabora para diversos medios relacionados con la cultura nipona, como la revista *Eikyô. Influencias japonesas*. Puede contactarse con él a través de su blog *Japocomickismo*.

**Fecha de de recepción:** 10 de noviembre de 2016

**Fecha de aceptación definitiva:** 13 de abril de 2017

## Resumen

El siguiente artículo tiene como objetivo investigar las peculiaridades estéticas de la denominada «*Nouvelle Manga*», corriente historietista fundada por Frédéric Boilet a principios del siglo xxi durante su estancia en Japón. Dicha corriente nace de la simbiosis de una serie de peculiaridades muy precisas de la tradición del cómic nipón y del cómic franco-europeo. Entre estas, destaca el tema de «lo cotidiano» como eje central desde el que Boilet erigió su manuscrito teórico. Ampliamente influenciados por la estética del cine francés de la llamada *Nouvelle Vague*, así como por el manga de autor de dibujantes consagrados en el medio nipón como lo son Jiro Taniguchi y Kiriko Nananan, entre otros, los autores de la *Nouvelle Manga* desarrollaron un tipo de tebeo rico en tiempos lentos, con un estilo de dibujo deudor de ambas tradiciones (la japonesa y la europea) y con unas tramas de tipo intimista y autobiográficas.



Palabras clave: Nouvelle Manga, Nouvelle Vague, Frédéric Boilet, estética, manga



## Abstract

This article's aim is to study the aesthetic features of the so-called «*Nouvelle Manga*», which is a literary movement founded by Frédéric Boilet during his stay in Japan at the beginning of the twenty-first century. This literary movement was born due to the symbiosis of some specific features of the Japanese and of Franco-European comic. Since Boilet´s theory, the 'daily life' is highlighted as the cornerstone among these features. The authors of the *Nouvelle Manga* were highly influenced by both the aesthetic of the French cinema named *Nouvelle Vague* and the *Manga* of devoted Japanese cartoonists like Jiro Taniguchi and Kiriko Nananan, among others. They developed a slow-time comic with a drawing stlyle clearly biased by both traditions (the Japanese and the European) and with intimist and autobiographic plots.



Key words: Nouvelle Manga, Nouvelle Vague, Frédéric Boilet, Aesthetics, manga


## Cita bibliográfica


Romero Leo, J. « La estética de la *Nouvelle Manga*. La reivindicación de lo cotidiano en la nueva novela gráfica franco-japonesa», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 8 (2017), pp 83-101.

## 1. La importancia de lo cotidiano en el nuevo cómic franco-japonés

A principios de la década de 1980 fueron varias las editoriales europeas dedicadas al cómic que comenzaron a centrar el foco de interés únicamente en el factor económico. Es decir, en las ventas.[1] Las editoriales querían productos sencillos de elaborar y rápidos de vender. Para ello se recurrió a las manidas fórmulas del superhéroe, la aventura y la ciencia ficción que ya habían funcionado en el pasado. El contexto propiciado por la irrupción de los mercados en las editoriales se extendió a lo largo de la segunda mitad del siglo pasado hasta que, en 1990, factores clave como el abaratamiento de los medios de impresión y producción, la creación de editoriales que apostaran por conceder una mayor libertad creativa a sus dibujantes y el auge, cada vez más acuciado, de autores que reivindicaban un tebeo que hablase sobre ellos mismos, sobre su vida y su día a día, dieron finalmente lugar a la aparición del denominado «cómic de autor» o «novela gráfica».[2]

En la década de los noventa surgieron obras tan representativas como la consagrada *Maus* (finalizada y compilada en 1991) de Art Spiegelman, abriendo la veda finalmente hacia lo biográfico y autoficcional,[3] pero también incluyendo dentro de sí a lo psicológico e histórico tal y como pudo observarse en otras obras tan significativas como *Persépolis* de Marjane Satrapi en 2000-2003[4] o *Epiléptico. La ascensión del gran mal* de David B. en 1996-2003.[5] En nuestro país, *Arrugas* (2007) de Paco Roca[6] o *Miércoles* (2012) de Juan Berrio[7] seguían

[1] En su «Manifiesto *Nouvelle Manga*», Frédéric Boilet consideró este uno de los principales factores que limitó las posibilidades del cómic como medio creativo. Boilet, F. «*Manifiesto Nouvelle Manga*» (2001). Disponible en http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_1 (Consultado el 7 de marzo de 2016).

[2] Las vicisitudes que dieron pie a la creación de un cómic dirigido a público adulto que sentó las bases para ser reconocido como medio artístico a tener en cuenta dentro del panorama intelectual, fueron tratadas en la primera de las ponencias del ciclo «Del tebeo a la novela gráfica. El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine», organizado por la fundación MAPFRE el 27 de septiembre de 2011 por el escritor Martín Casariego, el crítico y autor Álvaro Pons y el renombrado filósofo Fernando Savater. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=ilvaPm7AeD4 (Consultado el 2 de octubre de 2016).

[3] Los estudios literarios con respecto a la novela gráfica sitúan a esta como uno de los máximos exponentes de la autoficción en el siglo xxi. Es interesante observar la reivindicación de las posibilidades del cómic hecha desde campos como el de la filología y la literatura. Cfr. Agustí Farré, A. «Autobiografía y *Autoficción*», en *Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular,* n.º 6 (2006), pp. 14-15.

[4] Satrapi, M. *Persépolis.* Trad. Albert Agut. Barcelona, Norma, 2007.

[5] David B. *Epiléptico. La ascensión del gran mal.* Trad. Lorenzo Fernández Díaz. Madrid, Sinsentido, 2009.

[6] Roca, P. *Arrugas.* Bilbao, Astiberri, 2007.

[7] Berrio, J. *Miércoles.* Madrid, Sins Entido, 2012.

la estela trazada hacia el tema de la realidad cotidiana, demostrando como la representación de la vida ordinaria podía resultar igual de sugerente que las corrientes del *mainstream.*

Los propios autores eran conscientes de qué temáticas querían abordar en sus obras, sobre qué querían hablarles al lector. Cansados de un *mainstream* que ya no les «interrogaba», hicieron suyos el «grito» de indignación que Campi y Zabus materializaban en el prólogo de su obra *Gente corriente*:

> Basta con llevar una vida discreta para que la gente se comporte como si uno no estuviese ahí. ¡Pero existimos, maldita sea![8]

En *Los combates cotidianos* del ya consagrado Manu Larcenet se reivindicaba en términos similares el combate, el valor, la audacia, la fuerza del guerrero… Ahora bien, este batallador no era otro que un padre primerizo con miedo a serlo y sus luchas no eran otras que las luchas a las que cualquiera debe enfrentarse en su día a día:

> Un ataque de ansiedad. Poner una lavadora. Buscar empleo. Huir del ruido de la ciudad. Tender la ropa. Padre enfermo. Hacer de canguro de tu sobrina. Tu pareja y tú. Buscar una casa. El trabajo… Cada día hay una nueva lucha, cada día un nuevo combate.[9]

En la citada obra de Berrio, por mencionar un ejemplo de la herencia francesa en la producción española, podía leerse la sentencia:

> Un miércoles cualquiera la aventura diaria nos espera a la vuelta de la esquina. Una comunidad de vecinos, un barrio, una ciudad. Vidas que se cruzan y se descruzan, hilos invisibles de una telaraña […] *Miércoles* es una historia donde parece que no sucede nada y sin embargo ocurren muchas cosas: cosas pequeñas y cosas grandes. Porque nuestras pequeñas rutinas pueden ser tan apasionantes como una novela policíaca. Y porque lo cotidiano no es otra cosa que lo maravilloso.[10]

Al igual que estos, existen múltiples ejemplos más que muestran la tónica que las obras pertenecientes a la novela gráfica han asumido de manera general en Europa. Una de las editoriales a las que el actual paradigma del tebeo debe su porqué es la francesa *L´Association,* fundada en 1990. De entre la prolífica afluencia de dibujantes franceses que surgió en torno a aquellos años, uno en particular destacó en el panorama nacional de la *bande desinée*, pero, curiosamente, también en el del manga japonés: Frédéric Boilet. Fue uno de los hijos de este

[8] Campi, T. y Zabus, V. *Gente corriente* (Epílogo).Trad. Natalia Mosquera Sarmiento. Barcelona, La Cúpula, 2014.

[9] Larcenet, Manu. *Los combates cotidianos* (Epílogo). Trad. Enrique Sánchez Abulí. Barcelona, Norma, 2012.

[10] Berrio, J. *Miércoles* (Epílogo). Madrid, Sins Entido, 2012.

contexto histórico que se embarcó hacia los horizontes de lo cotidiano. Años después de formar su nueva corriente, la *Nouvelle Manga,* el historietista recordaría aquellos años como los que propiciaron la aparición de un género como el suyo:

> Con la aparición de editoriales como L'Association o Ego comme X, nació en Francia, a principios de los años noventa, un movimiento precisamente como reacción a la BD[11] de ciencia ficción, héroes y acción para adolescentes de los años ochenta. Proponiendo historias basadas en la vida cotidiana (sean autobiográficas o ficticias) en un estricto formato de 46 páginas a color y viñetas en serie, estas editoriales y sus autores abrieron la BD a nuevos lectores, demostrando que la BD no estaba condenada al mercado exclusivo de los fans de BD, buscadores de aventuras, de fantásticas y complacientes falsas imágenes.[12]

Si hemos de destacar alguna de las actitudes que han llevado al cómic a ganar la solidez que hoy está obteniendo como medio de expresión, además de su viraje hacia el tema de lo cotidiano como eje de sus historias, esta es la de la búsqueda del intercambio cultural propiciado por los préstamos estilísticos y teóricos que las grandes corrientes del tebeo se proporcionan entre sí. El primer gran mercado del cómic mundial en institucionalizar estos intentos de recepción estilística fue Japón y, en particular, la editorial Kodansha, a través de su beca *Morning Manga Fellowship.* El objetivo era el de importar a dibujantes extranjeros con el fin de aprender de ellos e integrarlos dentro de su propio sistema historietista. El primer europeo en recibirla fue Frédéric Boilet en 1993.[13]

Es interesante observar cómo dicha recepción cultural del exterior nunca ha supuesto un problema aparente para el país nipón, el cual, ya sea en materia religiosa, artística o social, ha integrado perfectamente las influencias recibidas dentro de sí. Aún hoy, la actitud que llevó a becar a literatos como Natsume Sōseki para viajar y aprender de Europa o contratar a profesores occidentales como Lafcadio Hearn a finales del XIX para dar clases en Japón[14] continúa repitiéndose en ejemplos como el de la dotación económica concedida a Boilet con el fin de asumir e integrar parte de su tradición como historietista europeo. A través de dicha beca, pudo permanecer un año en Japón (que se convertiría en más de

[11] Para un recorrido historiográfico que recoja las circunstancias que propiciaron la evolución del tebeo francobelga, así como el desarrollo de algunas de las características más importantes y obras cumbre del género, cfr. Groensteen, T. *La bande dessinée: Une littérature graphique.* Toulouse, Éditions Milan, 2005. Si esta investigación se centra en la región francófona se debe a que es considerada la más influyente del continente en cuanto al mundo del cómic. A pesar de ello deben remarcarse las influencias recibidas de tradiciones historietistas como la española o italiana. Cfr: Mazur, D. y Alexander, D. *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy.* Trad. Antonio Díaz Pérez. Barcelona, Blume, 2014, pp. 154-164.

[12] Boilet, F. (2001). *Op. cit.*

[13] Cfr. Mguyén, L. «Entretien paru dans», en *Anime Land* n.º 43 (1998). Disponible en http://www.boilet.net/fr/animeland_01.html (Consultado el 12 de febrero de 2016).

[14] A su vuelta de Inglaterra, Natsume Sōseki ocuparía el puesto en la universidad que ostentaba Lafcadio Hearn. Cfr. Pazo, J. «Natsume Sōseki, el humilde campeón de las letras japonesas», en Cid Lucas, F. (ed.). *La narrativa japonesa: Del* Genji Monogatari *al manga.* Málaga, Cátedra, 2014, p. 133.

una década de residencia en el archipiélago),[15] creando junto a Benoît Peeters la que sería la primera obra de su nuevo género: *Tokio mi jardín* (1997). En relación a esta, Boilet explicaba:

> J'avais reçu la bourse et j'étais venu pour trouver la matière à l'histoire d'un Français à Tôkyô, et c'est donc ce sujet que j'ai proposé simultanément à Morning et À Suivre après quelques semaines de séjour. Si l'idée avait été bien accueillie par À Suivre, elle a été immédiatement jugé ennuyeuse par les gens de Morning: «¿Pourquoi ne feriez-vous pas plutôt l'histoire, beaucoup plus amusante, d'un Japonais à Paris?» M'ont-ils proposé lors d'une petite reunión. Morning m'avait accordé une bien belle bourse pour une année entière de recherches sur la vie à Tôkyô, mais me proposait après quelques semaines de travailler exactement sur l'inverse! C'était évidemment impossible, et je n'ai pas donné suite à la proposition.[16]

Como se observa en las declaraciones de Boilet, las intenciones de *Kodansha* por «absorberlo» se invirtieron, siendo Boilet el que absorbió a Japón. A través del contacto con el archipiélago, los intentos del historietista europeo por desarrollar de manera más explícita la temática de lo cotidiano de la que la novela gráfica ya se hacía eco en líneas generales, encontraron acogida en ciertos dibujantes japoneses que rápidamente conectaron estilísticamente con las propuestas del francés. Entre ellos destacan: Kiriko Nananan, Jiro Taniguchi, Moyoko Anno, Aurélia Aurita (camboyana), Little Fish o Taiyo Matsumoto. Desde Francia fueron también varios los dibujantes que decidieron unirse al embrión de la nueva corriente que comenzaba a fraguarse, con David B., Emmanuel Guibert, Benoît Peeters y Joann Sfar como algunos de los nombres más representativos.[17]

Las influencias del cine francés de los años sesenta del pasado siglo recogidas en su obra, así como la fusión de la técnica ilustrativa de la escuela franco-belga con la de la estética del manga, hicieron que rápidamente su nueva corriente fuese bautizada como *Nouvelle Vague Manga* por Kiyoshi Ksumi, editor de la revista *Comickers.* Boilet consideró que el nombre englobaba a la perfección las pretensiones para con la vida cotidiana que intentaba plasmar en sus historias, por lo que decidió hacerla suya reduciéndola a *Nouvelle Manga.*[18]Tanto las influencias filmográficas como la recepción de los valores estéticos de la tradición japonesa, que aún perviven en el imaginario de ciertos *mangakas* contemporáneos como los citados Kiriko Nananan y Jiro Taniguchi, entre otros, propiciaron que Boilet decidiese desarrollar su movimiento historietista en base a la representación de la vida cotidiana. (FIG. 1)

---

[15] Cfr. Boilet, F. *L'Apprenti Japonais.* Bruselas, Les Impressions nouvelles, 2006, p. 15.

[16] Cfr. Batisde, J. «Entretien avec Frédéric Boilet», entrevista realizada entre París y Tokio de octubre a diciembre de 2001. Disponible en http://www.boilet.net/fr/nouvellemanga_bilan_1.html (Consultado el 3 de octubre de 2016).

[17] Las colaboraciones entre algunos de los dibujantes nipones y franceses pertenecientes a la *Nouvelle Manga* se hicieron efectivas en Boilet, F. (ed.). *Japón visto por 17 autores.* Barcelona, Ponent Mon, 2005.

[18] Hernández Ranza, o. «*Nouvelle Manga, mon amour.* Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidiana», en *Ballaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature,* n.º 2 (2010), p. 41.

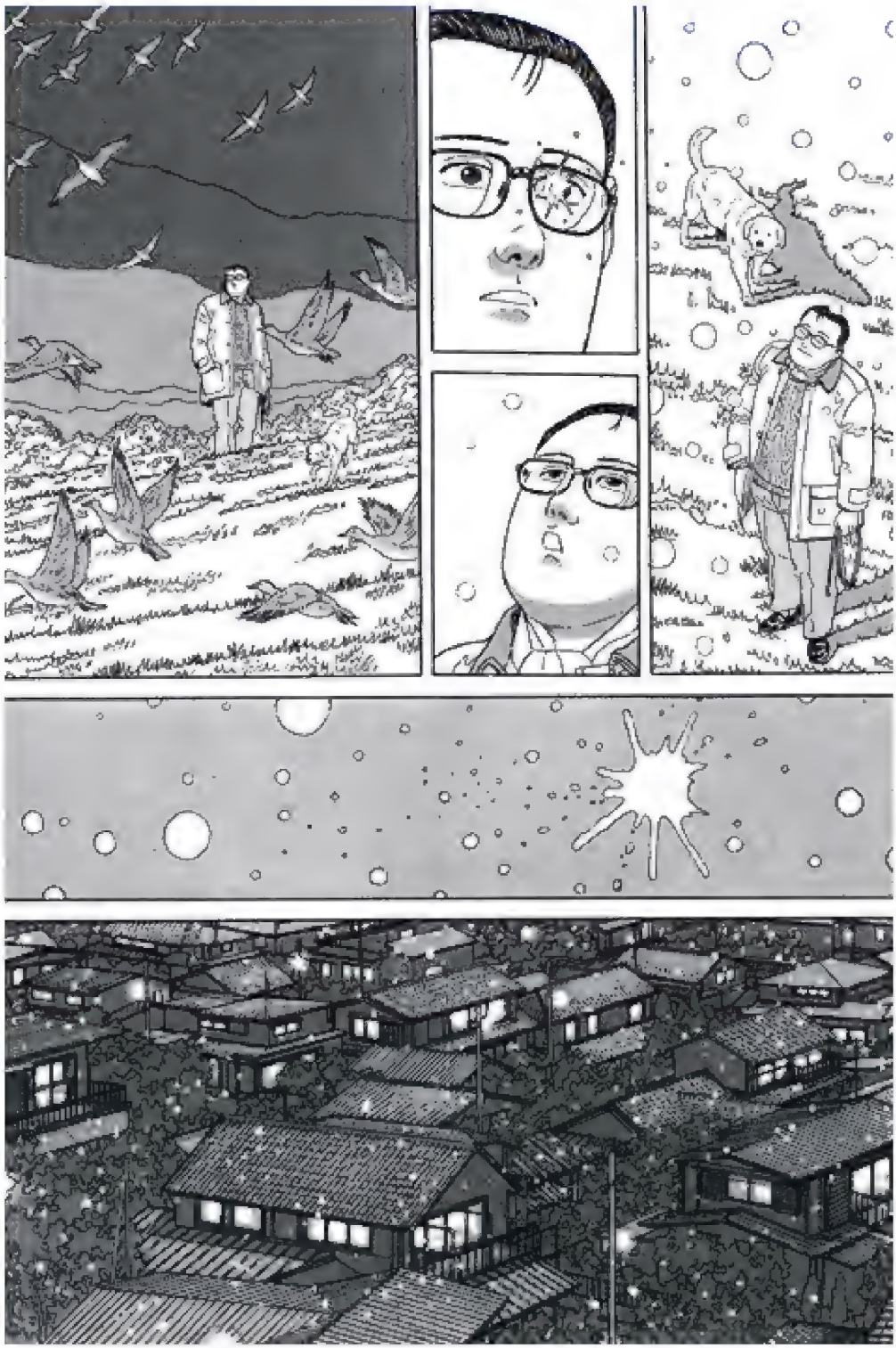


FIG. 1. Taniguchi, J. *El caminante.* Trad. S. Shimoyama, Miguel Ángel Ibáñez, Víctor Illera y Ana Millán. Barcelona, PonentMon, 2015, p. 16.

Me llamarán «el caminante»
Primer chubasco
Matsuo Bashō

## 2. La estética de la *Nouvelle Manga*

Cuando Boilet tomó contacto con los autores nipones cuyas obras se alejaban del manga comercial quedó sorprendido por esta sensibilidad especial para con la vida cotidiana que reflejaban en sus tebeos. Taniguchi, Takahama, Matsumoto y Nananan entre otros habían desarrollado un cómic alternativo, sobrio y sosegado. (FIG. 2)

Ese tebeo era el que Boilet quería para Europa, y no las corrientes *mainstream* que, debido a los cuantiosos beneficios económicos que suponían para los mercados del cómic, eran las únicas que llegaban a Occidente:

> Casi toda la manga[19] que se ha traducido al francés en los últimos diez años ha sido manga comercial dirigida a adolescentes, como consecuencia de las series de animación que les habían precedido en las pantallas francesas. Mostrando temas de aventuras, ciencia ficción, protagonizados por héroes… Como en Japón, este tipo de manga tan específico genera su propio fenómeno *otaku*: prensa especializada, *cosplay* (*Costume play*: concurso de disfraces), etcétera. Cierto número de manga sobre la vida cotidiana también es traducida, pero de nuevo va dirigida a adolescentes, con la vida cotidiana tratada a menudo con sobredramatismo o de forma caricaturesca: una vida cotidiana parecida a la de *Hélène et les garçons* o a las telenovelas domésticas de la televisión japonesa, en vez de a *Cada uno busca su gato u Omohide Poroporo*.[20]

[19] Boilet ha defendido en numerosas ocasiones el uso original que Katsushika Hokusai, creador del término, implantó. Hokusai denominó a la recopilación de los grabados que creó entre 1814-1849 *La Manga* (*Man* = trazo rápido o garabato. *Ga* = dibujo). Respecto al porqué del uso histórico del término, Boilet explica: «Habiendo solo sido usado en los medios de comunicación franceses desde hace pocos años, la palabra "manga" es, desafortunadamente, percibida todavía de manera muy estereotipada, tanto por el público como por los medios de comunicación. "el" manga es, en su forma masculina, una abreviatura de un cómic japonés vulgar para niños y adolescentes, que es simultáneamente violento y pornográfico: el equivalente japonés a los sórdidos comics que, antiguamente, se importaban de Italia. Ya sabemos, por experiencia con nuestra BD y nuestros "comics", que los estereotipos son casi imposibles de eliminar una vez que se han visto asociados con un término. ¡Es por eso por lo que propongo burlarles! Usando las raíces históricas y sociológicas de la versión femenina de la palabra "manga", creo que será posible cambiar su percepción pública. Además de "el" manga, esencialmente, comics japoneses para un público compuesto en su mayoría por adolescentes, está "la" manga, haciendo referencia a los comics japoneses de autor, adultos y universales, que hablan de hombres y mujeres y su vida cotidiana: una manga más cercana a, por ejemplo, las películas de Yasujirô Ozu y Jacques Doillon o a las novelas de Yasushi Inoue que a *Sailor Moon* o Luc Besson». Boilet, f. (2001). *Op. cit.* Una vez desglosada la explicación de Boilet, debemos aclarar que este artículo utilizará la terminología popular que designa al manga en su forma masculina debido a que la mayoría del análisis girará en torno a las obras de corte «cotidiano» a las que Boilet refiere. En esta ocasión no será necesario hacer una diferencia entre el manga de autor y las corrientes *mainstream*, debido a que este trabajo tan solo se centrará en los cómics del primer grupo.

[20] *Idem.*

FIG. 2. Nananan, K. *Blue.* Trad. Xavier Hérbet y Naomiki Satô. Tarragona, PonentMon, 2004, pp. 70 y136.

El nuevo género desarrollado por Boilet permitía una simbiosis entre los estilos del cómic franco-europeo y el japonés. El francés observó que las historias contadas por el cómic europeo eran demasiado infantiles, poco elaboradas, previsibles… Al mismo tiempo que criticaba el guion, Boilet reflexionó en torno al hecho de que la mayoría de los dibujantes se hubieran forjado en las escuelas de bellas artes del continente o hubiesen bebido de las influencias ilustradoras de estas.[21] Si algo había de destacarse del cómic producido en Europa, según su criterio, era el estilo de dibujo caracterizado por su gran calidad gráfica. Lo contrario ocurría en Japón, donde el estilo de la ilustración no podía competir con las cotas artísticas alcanzadas en Occidente,[22] pero donde las historias gozaban de gran

[21] En relación a los estudios realizados a partir de las conexiones establecidas entre el arte y la novela gráfica caben destacar análisis como *La pintura en el cómic* en el ámbito de lo histórico-formal así como *Denotando acontecimientos. Arte y destrucción en la novela gráfica* en el de la Estética y Teoría de las Artes. Cfr. Gasca, L. y Mensuro, A. *La pintura en el cómic.* Madrid, Cátedra, 2014 y Hernández Sánchez, D. «Denotando acontecimientos. Arte y destrucción en la novela gráfica», en *Revista de Occidente,* n.º 429 (2017).

[22] La principal causa es el complejo y multimillonario aparato comercial que se ha construido en torno al manga japonés. Las exigencias de las editoriales por publicar mensual e incluso semanalmente en las revistas de las que, meses más tarde, se realizarán las recopilaciones que saldrán a la venta, obligan a la repetición de fórmulas estilísticas que hasta ahora han funcionado y que son rápidas de repetir con el fin de ceñirse a los plazos de entrega. Es esta una de las causas de que el cómic japonés sea tan fácilmente reconocible. A grandes

atractivo.[23] Los europeos sabían cómo dibujar historias, y los japoneses cómo y sobre qué narrarlas:

> Lo que inmediatamente me impresionó fue la cantidad de manga que trataba sobre la vida cotidiana. La manga, sus obras, sus autores, sus lectores, me demostraron que, al igual que la literatura o el cine, las historias gráficas pueden hablar de hombres y mujeres, de la vida cotidiana, y aun así atraer a muchos lectores. Todavía mejor, descubrí que era gracias a ello que el público de la manga japonesa era tan amplio y variado: que no estaba limitado solo al *otaku*, en oposición a los lectores de BD en Francia, que suelen ser aficionados al medio. Me di cuenta de que lo que llevaba años queriendo hacer en la BD existía en la manga desde el principio, de manera que no solo se ha convertido en una fuente inagotable de inspiración, sino que ahora también, Japón es para mí una favorable base desde donde crear y publicar mis historias… Esta es la causa de que, cuando un lector o un periodista japonés me dice que yo hago *Nouvelle Manga*, le respondo que no soy el único, ya que mi trabajo se inspira en, o tiene afinidades con, otros manga de autores como Yoshiharu Tsuge, Naito Yamada, Kiriko Nananan, Yoshitomo Yoshimoto y muchos más…[24]

Lo cotidiano será, pues, el punto de encuentro desde donde Boilet realizará la fusión. Ahora bien, una vez mostradas algunas de las características de la estética nipona asumidas por el tebeo japonés que reafirman la posibilidad de reivindicación de lo cotidiano, queda hacer lo propio con la parte franco-europea. Debe recordarse que la intención de Boilet es la creación de un género que se nutra por igual tanto de la tradición japonesa como de la europea. Así, conjugará la especial sensibilidad para con lo cotidiano expresada por el pueblo nipón con la tradición cinematográfica de su país; en particular, con la del tipo de cine creado en la década de 1960: la denominada *Nouvelle Vague*.

Boilet advierte que la relación que quiere lograr entre Francia y Japón sitúa un importante punto de encuentro en el medio cinematográfico. El segundo país que más cine francés consume, después de la propia Francia, es Japón. Sin ir más lejos, en el 2000, coincidiendo con las fechas de la creación de su movimiento, los filmes franceses habían atraído a más de 2,6 millones de espectadores en el archipiélago nipón. Boilet, conocedor de estos datos, vio en los receptores del cine de la *Nouvelle Vague*, así como de sus herederos, un potencial grupo de lectores para su nuevo género tanto en Europa como en el propio Japón. Dado que las premisas estilísticas del fundador de la *Nouvelle Manga* provienen estrictamente de las influencias de la producción cinematográfica realizada en Francia, tan solo se tratará aquí al nuevo cine francés de los sesenta dejando al margen la corriente surgida en Japón durante estos años setenta como reacción al cine de Godard y Truffaut. A pesar de que es probable que gran parte de los dibujantes (por la parte nipona) adheridos a la *Nouvelle Manga* estuviesen influidos de una manera u otra por los filmes creados durante estos años en Japón, la toma de esta decisión se conforma en base a la premisa de que la corriente *Novelle Vague*

rasgos (con sus obvias excepciones, como en el caso de los títulos pertenecientes a la *Nouvelle Manga*) todos los mangas parecen iguales. Para más información acerca del tema, cfr. Berndt, J. *El fenómeno manga.* Trad. J. A. Bravo. Barcelona, Martínez Roca, 1996, p. 18.

[23] Hoy en día existe manga sobre cualquier tema imaginable: dedicado a las amas de casa, para los oficinistas, universitarios, colegiales, profesores, deportistas, manga de contenido histórico, dedicado a la repostería, papiroflexia, artes marciales… Cfr. Berndt, J. *Op. cit.*, p. 22.

[24] Boilet, F. (2001). *Op. cit.*

*Japonaise* o *Naburu Bagu* no ha sido considerada más que como una manera de aglutinar bajo una misma denominación a un grupo de directores japoneses que, influidos en cierta manera por la *Nouvelle Vague,* crearon durante finales de los años sesenta y principios de los setenta ciertas obras que recordaban vagamente a las producidas por el nuevo cine francés.[25] Dentro de la *Nouvelle Vague Japonaise*, a diferencia de lo acontecido en Francia, nunca existió un sistema teórico con el que el conjunto de los directores, que se suponía la conformaban, se sintieran identificados. La repercusión de esta «corriente» fue muy limitada tanto a nivel nacional como internacional en comparación a la *Nouvelle Vague Française*.[26] Así, dado el alto grado de interés que la *Nouvelle Vague* francesa causó en el pueblo nipón, el acercamiento a parte de las influencias que se establecieron entre esta corriente del cine francés y la sensibilidad que envuelve a cierto grupo de dibujantes japoneses puede realizarse aun dejando de lado a la controvertida *Nouvelle Vague Japonaise.*

Una vez realizada la matización debemos advertir que las influencias recibidas por Boilet de la *Nouvelle Vague* no solo repercutieron en su estilo de dibujo (FIG. 3),[27] sino que también causaron un gran impacto a nivel teórico en sus propias concepciones con respecto a lo que consideraba que debía ofrecer el cómic:

> Je ne me réclame pas de François Truffaut, je n'ai ni sa caution ni sa bénédiction! Mais je le cite souvent, c'est vrai. Comment faire autrement avec un artiste de cette envergure? En tant que cinéaste, critique et théoricien, François Truffaut a peu d'égal, ses films et ses écrits sont une constante source d'inspiration pour moi. [...] Je ne me suis pas lancé dans l'aventure Nouvelle Manga par plaisir mais seulement par devoir, et parce que personne ne fait rien.[28]

Bajo la premisa de que la *Nouvelle Manga* nacía no de su interés o inquietudes como autor («Tout le temps, toute l'énergie consacrés à la Nouvelle Manga sont pris sur mes activités d'auteur, et franchement je m'en passerais bien!»),[29] sino de un deber como historietista para

[25] Para más información acerca de la *Naburu Bagu*, cfr. http://desistfilm.com/naburu-bagu-o-como-deslindar-de-godard-la-mentira-de-la-nueva-ola-japonesa/ (Consultado el 5 de abril de 2016).

[26] A pesar de lo argumentado, ha de matizarse con respecto al nuevo cine japonés que ciertas influencias de la *Nouvelle Vague,* así como del resto de los nuevos cines que comenzaron a surgir tras este, fueron retomadas por el cine japonés de las décadas de los ochenta y noventa, y que hoy, Japón cuenta con un interesante compendio de directores entre los que destacaríamos a Naomi Kawase, Takeshi Kitano, Hirokazu Kore-Eda o Kiyoshi Kurosawa entre otros, que han hecho suyas varias de las premisas promulgadas por el *Cinema d'autor*. Para un acercamiento a la nueva ola del cine contemporáneo japonés véanse las obras: Lardín, R. *El principio del fin: Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Barcelona, Paidós Ibérica, 2003; y López, J. M. (ed.). *Naomi Kawase. El cine en el umbral*. Madrid, T&B editores, 2008.

[27] A pesar de que el francés nunca ha reconocido que alguna de sus obras haga referencias explícitas a escenas concretas de las películas de sus directores favoritos, las relaciones entre viñeta-fotograma pueden establecerse rápidamente.

[28] Cfr. Batisde, J. «Entretien avec Frédéric Boilet» entrevista realizada entre París y Tokio de octubre a diciembre de 2001. Disponible en http://www.boilet.net/fr/nouvellemanga_bilan_1.html (Consultado el 11 de febrero de 2016).

[29] *Idem.*

FIG. 3. Resnais, A. *Hiroshima, mon amour,* 1967; y Boilet, F. *La espinaca de Yukiko,* Trad. Enrique Sánchez Abulí. Tarragona, Ponent Mon, 2003, p. 45.

con el tipo de cómic que, pensaba, debía comenzar a realizarse dado el viraje hacia la vida cotidiana que la novela gráfica había posibilitado, se desligan interesantes relaciones con respecto a la reacción que los jóvenes críticos de la revista *Cahiers du Cinéma* promulgaron frente al «cine de papá» o «*cine de qualité*».[30] Boilet matizaba las intenciones de su movimiento afirmando que su tebeo marchaba no tanto contra el cómic de «papá» como contra el comercial:

> Le Manifeste de la Nouvelle Manga n›est pas un manifeste contre la «bande dessinée de Papa»: nombre d'auteurs de talent ne m'ont pas attendu, depuis dix ans et même dans les années 80, pour se bagarrer, parfois avec brio, contre la bande dessinée commerciale «qualité France» Ce sont plutôt «les traductions de Papa» que mon texte vise, sur un terrain international franco-japonais où les décisions éditoriales des uns sont essentiellement guidées par les succès de vente des autres, les vraies informations finalement rares et les contradicteurs quasiment aphones.

Gracias a su salto evolutivo hacia la novela gráfica, el cómic había logrado tras la década de los noventa no solo el afianzamiento de esta política de autor que en los sesenta ya se respiraba en el mundo del cine, sino también alcanzar el rango de verdadero lenguaje artístico al que el resto de formas de expresión como la fotografía, la pintura o la literatura habían llegado. Las premisas de Austruc[31] o Truffaut[32] respecto a la reivindicación de la cámara como el pincel del pintor o la pluma del escritor, esto es, como medio desde el que poder expresar del mismo modo que el resto de manifestaciones, estaban siendo asumidas por el tebeo a principios del siglo xxi.

Al igual que las proclamas promulgadas por los defensores del cine de autor, en el mundo de la historieta se argumentó que todo podía representarse a través de la viñeta. No había escena de película, párrafo o vivencia que no pudiera ser expresado dentro de los cánones que caracterizan al medio gráfico de la historieta.[33] Este logro del tebeo debió gran parte de su éxito a que, al igual que los pronósticos de Austruc con respecto a la segmentación del gran y unitario «Cine» en «pequeños cines» dedicado a la representación de casi cualquier parcela de la realidad,[34] el gran y único cómic comercial dio paso a las múltiples variaciones representacionales y temáticas que la novela gráfica permitía. Podía hacerse cómic de todo

[30] Cfr. Angulo, J. «Antes de la revolución. El cine francés de 1944 a 1954», en F. Heredero, C. y Montender, J. E. (ed.). *En torno a la Nouvelle Vague. Rupturas y horizontes de la modernidad.* Valencia, Festival internacional del cine de Gijón ediciones La Filmoteca, 2002, pp. 86-91.

[31] Cfr. Austruc, A. «Camera stylo L´Ecran Francais», nº. 144 (1948), en Romaguera i Ramió, J. *Fuentes y documentos del cine.* Barcelona, GG Mass media, 1980, pp. 206-207.

[32] Cfr. Zunzunegui, S. «La "política de autores" y la noción de "puesta en escena" en los *Cahiers du Cinéma* entre 1952 y 1965», en F. Heredero, C. y Montender, J. (eds.). *Op. cit.*, p. 64.

[33] Respecto a las posibilidades creativas que ofrece el medio del cómic así como de las maniobras usadas por los dibujantes a la hora de plasmar sentimientos, de cómo imprimir velocidad, de las diferencias y posibilidades entre la representación hiperrealista o caricaturesca, etcétera., cfr. McCloud, S. *Entender el cómic. El arte invisible.* Trad. Enrique Sánchez Abulí. Bilbao, Astiberri, 2009, pp. 31-53.

[34] Cfr. Austruc, A. *Op. cit.* pp. 206-207.

y sobre cualquier cosa, pero serían particularmente las historias sacadas de la vida corriente de sus autores las que primarían con respecto al resto de temáticas.

La relación entre vida y cine que planteó la *Nouvelle Vague* también fue recuperada por el tebeo en su relación entre vida y viñeta. Una de las anécdotas que más se han citado en torno a la figura de Godard ha sido la de cómo el director dejaba encendida su cámara en los momentos de descanso para filmar a sus actores interactuando entre sí del modo más natural y orgánico posible. Tras la proyección de *Dans le noir du temps*, su contribución al filme colectivo *Ten minutes older: The cello* en 2002, el francés explicaba en relación a ello que existían dos recorridos a lo largo de la cámara: de la lente al visor y del visor a la lente. La *Nouvelle Vague,* dentro de sus posibilidades, habría tratado de seguir el segundo camino.[35] A través de la historieta, Boilet intentaría hacer lo propio para el cómic (FIG. 4).

Los sentimientos en torno a lo cotidiano, como el cansancio o la melancolía, permiten una apertura al mundo tal y como han defendido algunos autores; nos ayudaban a tomar conciencia de nosotros mismos a través de la conciencia de la presencia del otro en el que, al fin, tras salir de nuestro narcisismo existencial, reparamos.[36] La cotidianidad, la realidad, penetra en la obra de sus autores (de la lente al visor). Todos ellos utilizan su día a día mundano como referencia para sus historias desde donde reflejan al lector estos sentimientos «negativos» que acompañan a lo cotidiano. En torno a esta premisa de «apertura al mundo» y en relación al cine de la japonesa Naomi Kawase, una de las directoras que ha hecho suyo el precepto de la *Nouvelle Vague* de la relación entre cine y vida,[37] Gonzalo de Luca escribe:

> ¿De qué conservan memoria? Del tiempo en que uno posa su mirada en unas baldosas, en un cristal o en una pared, maravillado ante el menor movimiento. Expectación del cine y de un mundo que se abre con la cámara. La vida banal, en sus aspectos más circunstanciales e inmediatos, se percibe como algo precioso, desde el deseo y tal vez desde el capricho.[38]

En esa búsqueda de naturalidad y espontaneidad, en ese intento por representar la realidad de la forma más fidedigna posible, la corriente de la *Nouvelle Manga* decide privilegiar a la imagen por encima del texto.[39] Al igual que en la *Nouvelle Vague*, en la *Nouvelle Manga* nos

[35] Cfr. López, J. M. *Op. cit.*, p. 27.

[36] Handke, P. *Ensayo sobre el cansancio.* Trad. Eustaquio Barjau. Madrid, Alianza Editorial, 2006, p. 39.

[37] «Las películas y la vida están siempre juntas y avanzan como dos ruedas en paralelo». *Masterclass* ofrecida por la cineasta japonesa Naomi Kawase, invitada de honor del Festival de Cine 4+1 FUNDACIÓN MAPFRE en la Cineteca Nacional de Ciudad de México el 29 de octubre de 2011. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=sQm2a6WsjdU (Consultado el 27 de mayo de 2014).

[38] De lucas, G. «El cine tiembla», en López, J. M. (ed.). *Op. cit.*, p. 33.

[39] A pesar de la inquebrantable separación entre imagen y texto en el medio de expresión del tebeo, los autores poseen cierto margen para decantar el peso de su narración sobre uno u otro elemento. La *Nouvelle Manga* se insertaría dentro de esa tradición de tebeos que han privilegiado el dibujo por el dibujo, dejando a un lado el diálogo o, al menos, restándole importancia con respecto a la imagen. Para un análisis detallado sobre la relación entre texto e imagen en el cómic, véase: Eisner, W. *El comic y el arte secuencial.* Barcelona, Norma, 2002, pp. 125-126.

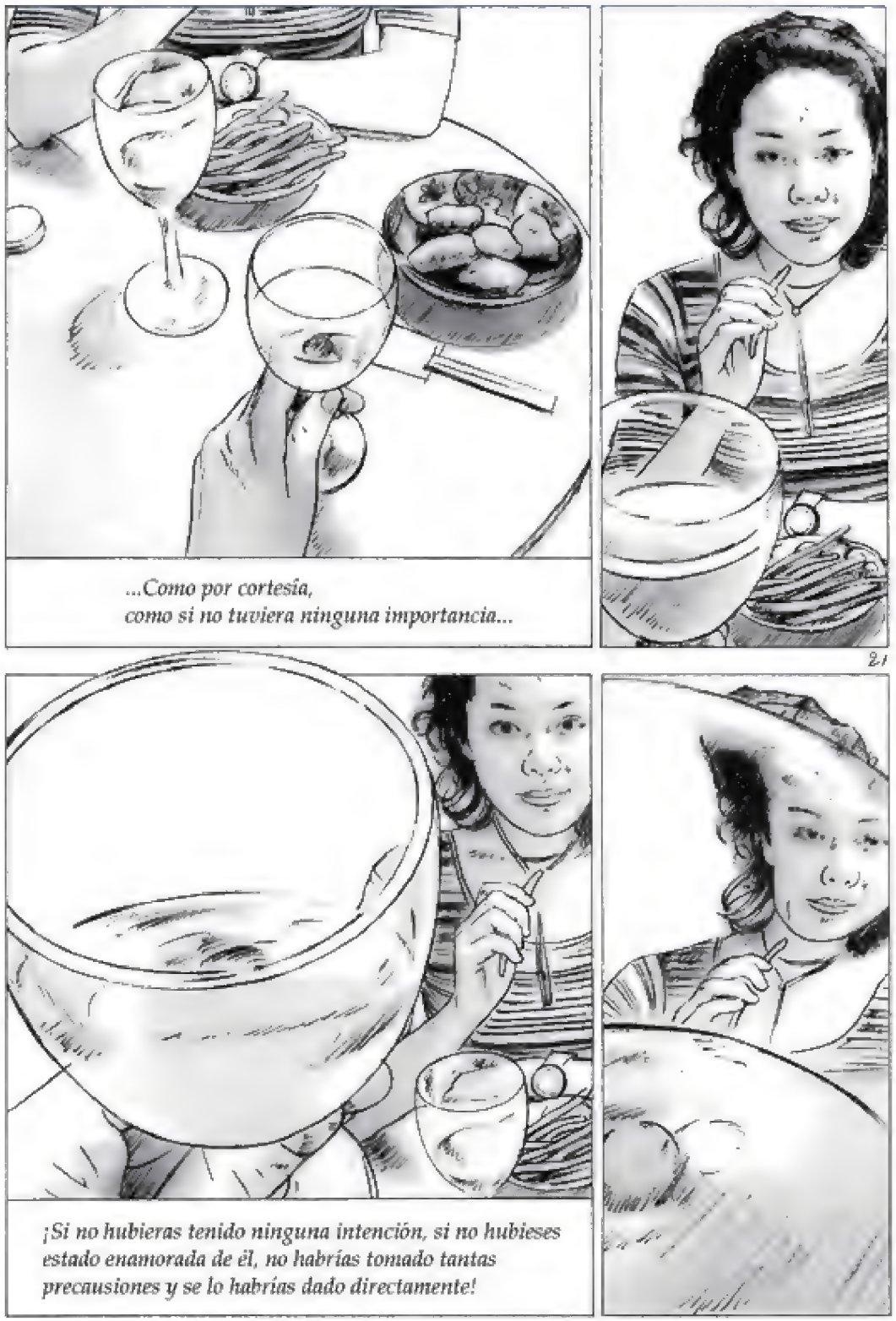

...Como por cortesía,
como si no tuviera ninguna importancia...
21
¡Si no hubieras tenido ninguna intención, si no hubieses estado enamorada de él, no habrías tomado tantas precausiones y se lo habrías dado directamente!

FIG. 4. Boilet, F. (2003). *Op. cit.*, p. 25.

encontraremos escenas de tiempo lento, con escaso diálogo, a veces, incluso, inexistente o carentes de importancia. La *Nouvelle Manga*, al igual que lo fue en su día la *Nouvelle Vague,* se trata de un tipo de representación que obliga al lector a pararse, a mirar y a pensar en lo que mira. Lo que se muestra se sugiere más que se explica.

El público asiduo únicamente a las corrientes del *mainstream* rápidamente se aburre y cuestiona: «¿por qué durante tanto tiempo el mismo plano?» o «¿qué se oculta tras ese gesto?». La repetición de la fórmula narrativa nudo-desenlace-final de ese tipo de producciones obliga a instaurar una causalidad inexistente entre los espectadores o lectores del cine y el cómic comercial. Frente a ello, la protagonista de la película *Vivre sa vie* de Godard acaricia el borde del vaso con su dedo durante un plano que dura dos, tres, cuatro, cinco minutos. ¿La explicación? No hay gran cosa que decir al respecto: cualquiera puede quedarse en Babia, sin pensar necesariamente en nada en concreto, dejando pasar el tiempo sin el menor interés por recuperarlo o «aprovecharlo», como, recordemos, parece ser premisa básica de la sociedad de la autoexplotación. En uno de los *Kôan*[40] más citados de la historia se narra el episodio entre un maestro zen y su discípulo. Cuando el monje preguntó a su maestro por el significado de las cosas, este último levantó su bastón. El discípulo, a raíz del acto, elaboró un refinado discurso teológico en torno al gesto que acaba de observar. El maestro contestó que se trataba de una explicación demasiado enrevesada. El discípulo preguntó, pues, por su verdadero significado, a lo que el monje respondió alzando de nuevo el bastón. Del mismo modo, si alguien preguntase qué se esconde detrás de las novelas gráficas de los autores de la *Nouvelle Manga* la respuesta sería sencillamente abrir el cómic en cuestión por la primera página y comenzar a leer.

[40] Problema que, en el Budismo Zen, el maestro plantea al alumno a fin de guiar a su alumno en su aprendizaje. Véase: Lanzaco Salafranca, F. *Introducción a la cultura japonesa. Pensamiento y religión.* Ed. cit., pp. 271-272.

## Bibliografía


Austruc, A. «Camera stylo L´Ecran Francais», art. cit., en Romaguera i Ramió, J. *Fuentes y documentos del cine.* Barcelona, GG Mass media, 1980.

Agustí Farré, A. «Autobiografía y *Autoficción*», en *Sociedad Española de Estudios Literarios de Cultura Popular,* n.º 6 (2006).

Angulo, J. «Antes de la revolución. El cine Francés de 1944 a 1954», en F. Heredero, C. y Enrique Montender, J. (ed.) *En torno a la Nouvelle Vague. Rupturas y horizontes de la modernidad.* Valencia, Festival internacional del cine de Gijón ediciones La Filmoteca, 2002.

Batisde, J. «Entretien avec Frédéric Boilet» entrevista realizada entre Paris y Tokio de octubre a diciembre de 2001. Disponible en http://www.boilet.net/fr/nouvellemanga_bilan_1.html

B. David. *Epiléptico. la ascensión del gran mal.* Trad. Lorenzo Fernández Díaz. Madrid, Sins Entido, 2009.

Berndt, J. *El fenómeno manga.* Trad. J. A. Bravo. Barcelona, Martínez Roca, 1996

Berrio, J. *Miércoles.* Madrid, Sins Entido, 2012.

Boilet, F. «Manifiesto Nouvelle Manga», 2001. Disponible en http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_1

—*La espinaca de Yukiko.* Trad. Enrique Sánchez Abulí. Tarragona, Ponent Mon, 2003.

—*Japón.* Trad. Xavier Hérbet y Naomiki Satô. Tarragona, Ponent Mon, 2005.

—*Tokio es mi jardín.* Trad. Kaotu Sekizumi, Tarragona, Ponent Mon, 2005.

—*Love Hôtel.* Angoulême, Ego comme x, 2005.

—*Mariko Parade.* Trad.Elizabeth Tiernan. Tarragona, Ponent Mon, 2006.

—*Ellas.* Trad. Lorenzo Díaz. Tarragona, Ponent Mon, 2007.

Campi, T. y Zabus, V. *Gente corriente* (Epílogo). Trad. Natalia Mosquera Sarmiento. Barcelona, La Cúpula, 2014.

Eisner, W. *El comic y el arte secuencial.* Barcelona, Norma, 2002.

Gascal, L. y Mensuro, A. *La pintura en el cómic.* Madrid, Cátedra, 2014.

Handke, P. *Ensayo sobre el cansancio.* Trad. Eustaquio Barjau. Madrid, Alianza Editorial, 2006.

Hernández Ranza, O. «*Nouvelle Manga, mon amour.* Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidiana», en *Ballaterra Journal of Teaching and Learning Language and Literature,* n.º 2 (2010).

Hernández Sánchez, D. «Denotando acontecimientos. Arte y destrucción en la novela gráfica», en *Revista de Occidente*, n.º 429 (2017).

Larcenet, M. *Los combates cotidianos* (Epílogo). Trad. Enrique Sánchez Abulí. Barcelona, Norma, 2012.

Lardín, R. *El principio del fin: Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés.* Barcelona, Paidós Ibérica, 2003.

López, J. M. «El cine en el umbral», en López J. M. (ed.) *Naomi Kawase. El cine en el umbral.* Madrid, T&B editores, 2008.

McCloud, S. *Entender el cómic. El arte invisible.* Trad. Enrique Sánchez Abulí. Bilbao, Astiberri, 2009.

Mazur, D. y Alezander, D. *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy.* Trad. Antonio Díaz Pérez. Barcelona, Blume, 2014.

Nananan, K. *Blue.* Trad. Xavier Hérbet y Naomiki Satô. Tarragona, Ponent Mon, 2004.

—*El amor duele.* Trad. Xavier Hérbet y Naomiki Satô. Tarragona, Ponent Mon, 2009.

Pazó, J. «Natsume Sōseki, el humilde campeón de las letras japonesas», en Cid Lucas, F. (ed.), *La narrativa japonesa: Del «Genji Monogatari» al manga.* Málaga, Cátedra, 2014.

Pons, A. Savater, F. y Casariego Córdoba, M. «Del tebeo a la novela gráfica. El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine». Ciclo de conferencias organizado por la Fundación MAPFRE, 27 de septiembre de 2011. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=ilvaPm7AeD4

Roca, P. *Arrugas.* Bilbao, Astiberri, 2013.

Satrapi, M. *Persépolis.* Trad. Albert Agut. Barcelona, Norma, 2007.

Takahama, K. *Monokuro kinderbook.* Trad. Keiko Suzuki y M. Barrera. Tarragona, Ponent Mon, 2003.

Taniguchi, J. *El olmo del Cáucaso.* Trad.Shizuka Shimoyama y Miguel Ángel Ibáñez Muñoz. Tarragona, Ponent Mon, 2004.

—*Barrio lejano.* Trad. Keiko Suzuki y M. Barrera. Tarragona, Ponent Mon, 2005.

—*La época de Botchan.* Trad. Shizuka Shimoyama, Miguel Ángel Ibáñez Muñoz. Tarragona, Ponent Mon, 2005.

—*Mi año.* Trad. Elia Maqueda López. Tarragona, Ponent Mon, 2009.

—*Un zoo en invierno.* Trad. Víctor Illera Kanaya. Tarragona, Ponent Mon, 2010.

—*Furari.* Trad. Víctor Illera Kanaya. Tarragona, Ponent Mon, 2011.

—*Los años dulces.* Tomos 1 y 2. Trad. Víctor Illera Kanaya. Tarragona, Ponent Mon, 2013.

—*El caminante.* Trad. Shizuka Shimoyama, Miguel Ángel Ibáñez Muñoz, Víctor Illera y Ana Millán. Tarragona, Ponent Mon, 2015.

Zunzunegui, S. «La "política de autores" y la noción de "puesta en escena" en los *Cahiers du Cinéma* entre 1952 y 1965», en F. Heredero, C. y Montender, J. E. (eds.), *En torno a la Nouvelle Vague. Rupturas y horizontes de la modernidad.* Valencia, Festival internacional del cine de Gijón, Ediciones La Filmoteca, 2002.

# CuCoDebate

# Historia de dos industrias: un debate en torno a la historieta argentina y española

Amadeo Gandolfo, Pablo Turnes y Gerardo Vilches

**Amadeo Gandolfo** (1984) es licenciado en Historia y doctor en Ciencias Sociales. Realizó su doctorado como becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y actualmente es becario posdoctoral por la misma institución. Se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos en la materia «El Lado B de la Sociología: nuevas sociologías pragmático-pragmatistas y su reencuentro con viejas tradiciones», optativa de la Carrera de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Fue miembro organizador del Congreso Internacional Viñetas Serias en su más reciente edición (2014). Participa en el Área de Narrativas Dibujadas de la Carrera de Comunicación en la UBA, bajo la dirección de Laura Vazquez. Brinda talleres de crítica de historieta junto a Pablo Turnes con quien edita la revista de crítica de historietas *Kamandi*. Escribe y mantiene el blog *El Baile Moderno* desde el año 2007. Publicó en *Crisis*, *Los Inrockuptibles*, *Mancilla*, *Haciendo Cine* y otros medios. Asimismo, ha publicado en revistas y libros de carácter académico de Argentina, Brasil, Bélgica y Estados Unidos.

**Pablo Turnes** es profesor en Historia por la Universidad Nacional de Mar del Plata, magíster en Historia del Arte argentino y latinoamericano por el Instituto de Altos Estudios Sociales – Universidad Nacional de San Martín y doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires. Realizó su doctorado como becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y actualmente es becario posdoctoral por la misma institución. Se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos de la cátedra Historia de los medios de comunicación nacional y latinoamericana, en la Universidad Nacional de Moreno. Fue miembro organizador del Congreso Internacional Viñetas Serias en sus tres ediciones (2010, 2012 y 2014). Participa en el Área de Narrativas Dibujadas de la carrera de Comunicación en la UBA, bajo la dirección de Laura Vázquez. Brinda talleres de crítica de historieta junto a Amadeo Gandolfo, con quien además co-edita la revista web *Kamandi*. Ha participado de diferentes compilaciones y ha publicado numerosos artículos en revistas académicas y de divulgación. Su tesis de maestría será editada por Tren en Movimiento bajo el título *El exilio de las formas. Alack Sinner de José Muñoz y Carlos Sampayo.* Su tesis de doctorado se titula *La excepción en la regla. La obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993).*

**Gerardo Vilches** (1980) es licenciado en Historia (UCM) y máster en Métodos y técnicas de investigación (UNED). Actualmente termina su tesis doctoral sobre el proceso político de la transición española a través de las revistas satíricas. Es profesor de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid. Es autor de *Breve historia del cómic* (Nowtilus, 2014) y *El guión de cómic* (Diminuta, 2016). Codirige *CuCo, Cuadernos de cómic* y es parte de la organización de GRAF, un encuentro de cómic de autor y edición independiente. Ha colaborado en las antologías de ensayos *Radiografías de una explosión*, *Hijos del átomo*, *El cómic digital hoy* y *Cómics Esenciales. Anuario 2016*. Ha participado con sus textos en antologías de cómic como *Panorama. La novela gráfica española hoy* y *Hoodoo Voodoo*. Ha participado con ponencias y comunicaciones en diversos congresos, jornadas y cursos universitarios, y publicado artículos en revistas científicas como *Historia del presente*. Es colaborador de medios como *Rockdelux*, *Canino*, *Cactus*, *Las calles de Venecia* o *Kamandi*. Formó parte del blog de referencia *Entrecomics* entre 2011 y 2016. Mantiene su blog de crítica y análisis, *The Watcher and the Tower*, desde 2007.

**Fecha de de recepción:** 24 de abril de 2016

**Fecha de aceptación definitiva:** 6 de mayo de 2016

**Gerardo Vilches:** Me gustaría iniciar este debate remontándonos a los orígenes de las industrias española y argentina. En el caso español, la historieta surge en la prensa, como en muchos otros estados. Se trata de viñetas de contenido político y social, satíricas, y encontramos a pioneros como Apeles Mestre, Mecachis, Xaudaró… Más adelante empiezan a incluirse historietas en publicaciones infantiles. *TBO* aparece en 1917, y, como sabéis, da origen al término «tebeo», aunque tarda en incluir de forma regular páginas de historieta.

Pero creo que hasta después de la Guerra Civil la industria del cómic español no arranca definitivamente, con Bruguera —antes El Gato Negro— como dominadora del mercado y Editorial Valenciana o Toray como principales competidoras.

El contexto de la posguerra sería fundamental para entender cómo se configura el mercado, porque si los tebeos se convierten en uno de los principales entretenimientos de la infancia española es por la dureza de la situación económica, que impedía que opciones de ocio más caras desplazaran a los tebeos, muy baratos. Para muchos niños y niñas, prácticamente eran lo único que podían permitirse adquirir, aunque fuera de segunda mano o en locales que los alquilaban más baratos aún.

En ese contexto, la producción crece durante todos los años cuarenta y cincuenta, y llena los quioscos de toneladas de revistas de historieta, al tiempo que da trabajo a multitud de profesionales que, en muchos casos, fueron anónimos. En ese contexto industrial, muchos de ellos —no todos— podían ganarse la vida dibujando, pero mi opinión es que, por un lado, lo hacían a costa de trabajar muchísimas horas, y por otro, nunca obtuvieron una parte proporcional de lo que generaban a las empresas editoriales. Y, por supuesto, estaba la cuestión de que los derechos de autor no eran reconocidos en absoluto. Ni se planteaba su reivindicación: los autores entregaban sus páginas y a partir de ese momento las editoriales disponían de los originales como querían. Los reeditaban una y otra vez sin volver a pagarlos, los manipulaban, los dejaban olvidados en un almacén… Como en otros mercados, en suma, el cómic distaba mucho de tener la consideración de arte. Era más bien un oficio más dentro del sector editorial, y los dibujantes eran obreros, no artistas.

**Pablo Turnes:** Sin meternos en cuestiones tales como cuándo comenzaría la historieta, con sus antecedentes decimonónicos, creo que no hay dudas que entre el fin del siglo xix y principios del siglo xx comienza el desarrollo y la instalación definitiva de la historieta moderna. Y sí, su lugar original en Argentina fueron las tiras de prensa.

Los norteamericanos, como el diablo, metieron la cola y comenzaron rápidamente a vender sus tiras sindicadas para la década de 1910, e incluso antes. La cosa cambió hacia fines de la década del treinta, cuando empezaron a aparecer las editoriales de revistas dedicadas exclusivamente a las historietas, como *Patoruzú* (de Dante Quinterno), *Misterix* (de Editorial Abril, proyecto de los hermanos italianos Civita), *Tit Bits* (del editor Manuel Láinez), etcétera. Entonces la influencia norteamericana se instaló definitivamente tanto para editores como para dibujantes: la factoría Disney y los maestros norteamericanos como Hal Foster, Alex Raymond y Milton Caniff eran los modelos a seguir.

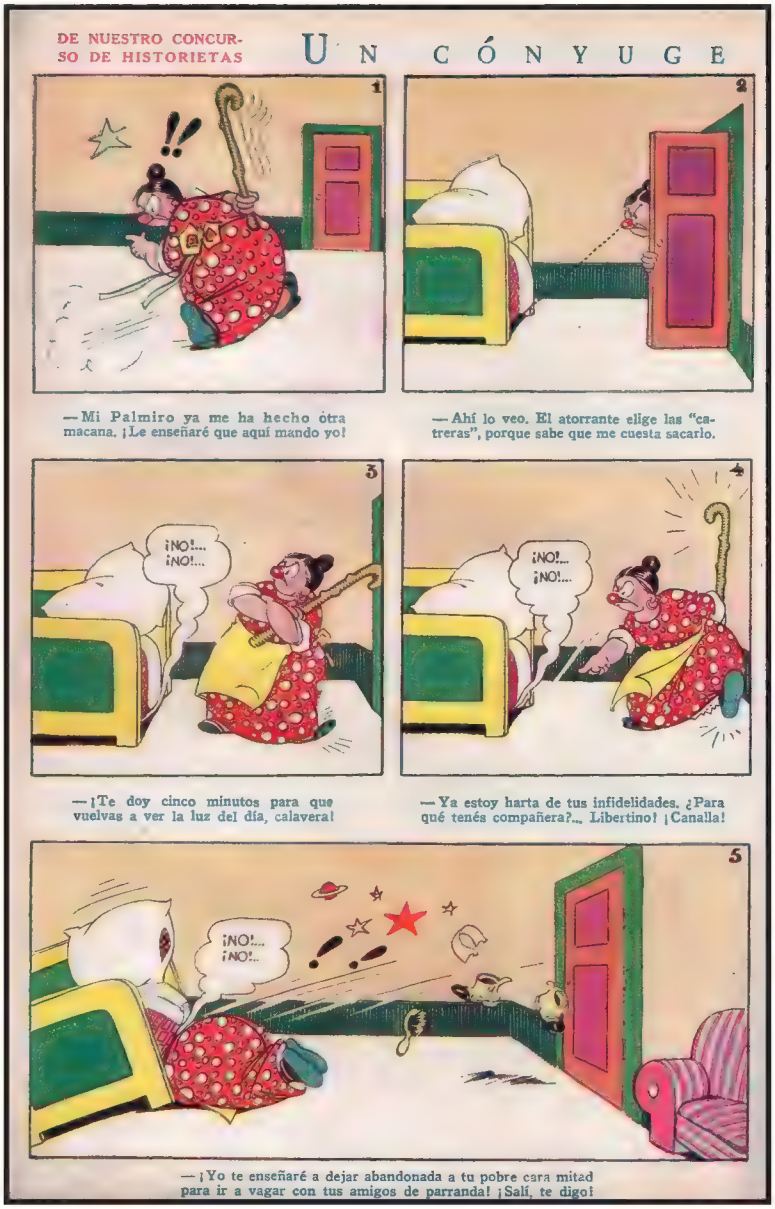

DE NUESTRO CONCURSO DE HISTORIETAS
UN CÓNYUGE
1
—Mi Palmiro ya me ha hecho otra macana. ¡Le enseñaré que aquí mando yo!
2
—Ahí lo veo. El atorrante elige las "catreras", porque sabe que me cuesta sacarlo.
3
¡NO!... ¡NO!...
—¡Te doy cinco minutos para que vuelvas a ver la luz del día, calavera!
4
¡NO!... ¡NO!...
—Ya estoy harta de tus infidelidades. ¿Para qué tenés compañera?... Libertino! ¡Canalla!
5
¡NO!... ¡NO!...
—¡Yo te enseñaré a dejar abandonada a tu pobre cara mitad para ir a vagar con tus amigos de parranda! ¡Salí, te digo!

FIG. 1. Parte de la primera historieta de Dante Quinterno aparecida en *Caras y Caretas*, n.º 1548 (2 de junio de 1928).

Hay que notar que la entrada de los Estados Unidos al mercado del entretenimiento estuvo facilitada por cuestiones como las guerras mundiales (que redujo el tráfico transatlántico y afectó a la producción de los países europeos). Además la industria editorial local fue favorecida por la Guerra Civil española, que dejó un vacío en el mercado, porque España no podía seguir exportando material a sus antiguas colonias.

En cuanto a lo de los derechos, el sistema era básicamente el mismo, y tiene que ver con una lógica industrial: se produce para alguien, un editor, quien retiene los derechos y cambia trabajo por salario, es decir, páginas por dinero. Esto se mantuvo así en un nivel general, a excepción de la breve pero definitiva experiencia de Editorial Frontera (1957-1959), de los hermanos Oesterheld, que se planteó como una cooperativa donde los dibujantes eran socios en partes iguales, invertían para recuperar el dinero más la ganancia, y retenían sus derechos de autor.

**Amadeo Gandolfo:** Bueno, veo que ambos ya han recuperado el contexto histórico de una manera muy clara, así que ¿qué me queda a mí? En primer lugar señalar algunas similitudes y sincronías. Para arrancar, la idea de industria, y la idea de masividad. Es el estigma de todas las «historietas periféricas» (si entendemos como centrales a las industrias norteamericana, franco-belga y japonesa). ¿Cómo hacer para volver a esa edad dorada, cómo vender más, cómo pagar mejor, cómo sostener la actividad? Son todas preguntas que aparecen continuamente en las discusiones y proceden de este punto de partida: la España posguerra en un caso, la Argentina sustituidora de importaciones, predesarrollista, en el otro, momentos donde se vendía mucha historieta, donde se podía vivir de ella y ser un burgués «respetable» y donde la historieta tenía una notoria penetración social.

Ya la colocación histórica nos debería decir algo. Eran momentos muy particulares, en los cuales la historieta se erigía como una de las más deseables fuentes de diversión masiva. El colorido, la familiaridad con los personajes, los estilos de dibujo, la regularidad, todos estaban pensados para atraer a la mayor cantidad de personas y entretenerlas semana a semana. En segundo lugar, tiene algo que ver con la idea de proteccionismo y de nacionalismo: vivamos con lo nuestro, produzcamos nuestros propios símbolos, nuestros propios héroes, nuestras propias empresas, compitámosle a los centros de producción mundial de fantasías.

Ese tipo de actitud industrial lleva como correlato la pérdida del valor «artístico» y la lógica del trabajo, que siempre fue un elemento condenado de los albores de la historia de la historieta en análisis posteriores, pero que es la contraparte de la lógica masiva e industrial. A la vez, la altísima producción, los entrecruzamientos entre historietas nacionales y extranjeras, el caos temático y estilístico de estos primeros años, en muchos casos da lugar a obras singulares, a los resquicios entre lo estandarizado. Creo que, tanto en el caso argentino como en el español, hay mucho todavía por investigar y descubrir de estos inicios.

El problema es qué pasa una vez que esa lógica termina (también uno se podría preguntar cómo extenderla en el tiempo, pero en Argentina eso es hacer historia contrafáctica). En el caso argentino, eso sucede como consecuencia de un proceso muy largo y multicausal que se

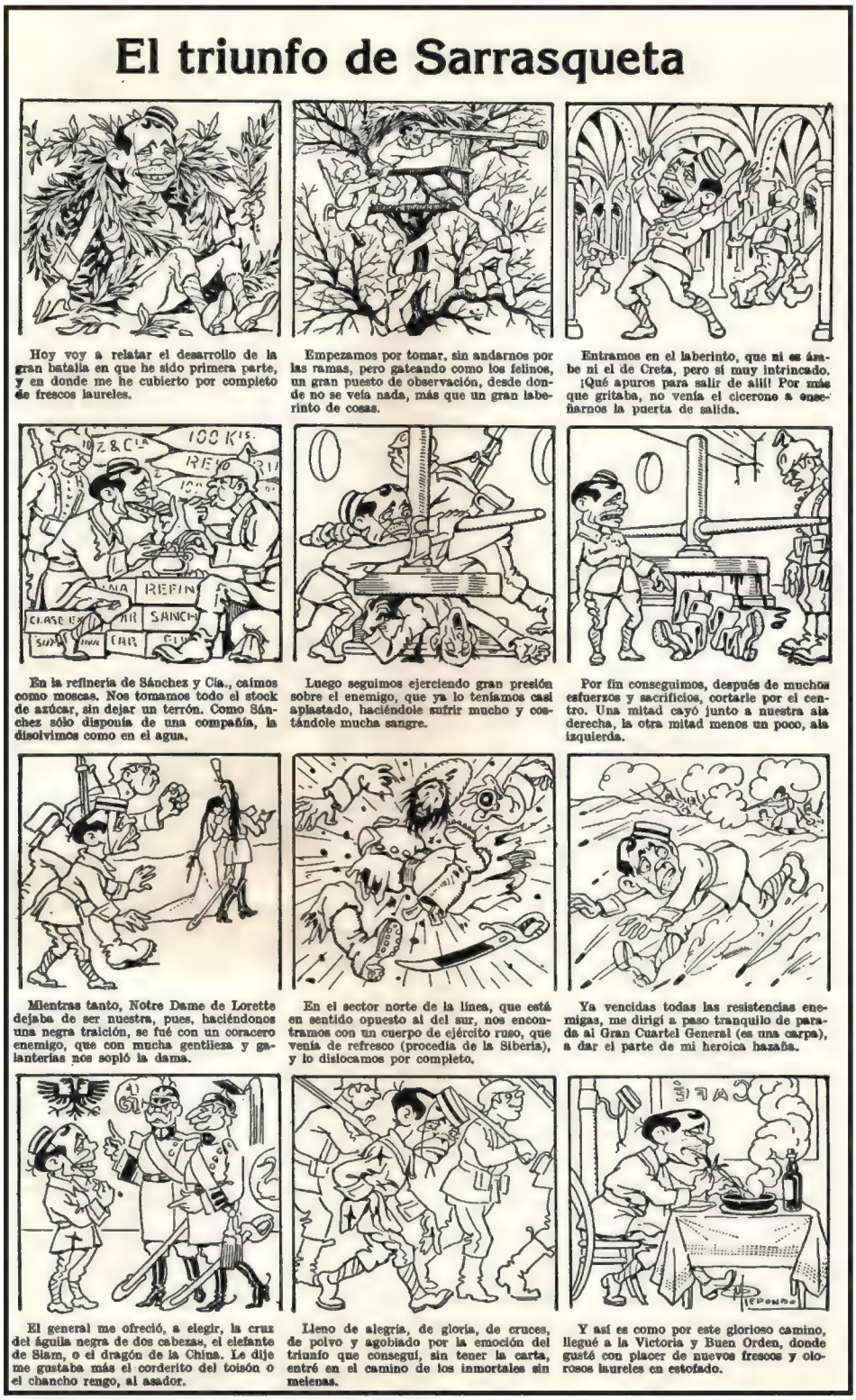

El triunfo de Sarrasqueta
Hoy voy a relatar el desarrollo de la gran batalla en que he sido primera parte, y en donde me he cubierto por completo de frescos laureles.
Empezamos por tomar, sin andarnos por las ramas, pero gateando como los felinos, un gran puesto de observación, desde donde no se veía nada, más que un gran laberinto de cosas.
Entramos en el laberinto, que ni es árabe ni el de Creta, pero sí muy intrincado. ¡Qué apuros para salir de allí! Por más que gritaba, no venía el cicerone a enseñarnos la puerta de salida.
En la refinería de Sánchez y Cía., caímos como moscas. Nos tomamos todo el stock de azúcar, sin dejar un terrón. Como Sánchez sólo disponía de una compañía, la disolvimos como en el agua.
Luego seguimos ejerciendo gran presión sobre el enemigo, que ya lo teníamos casi aplastado, haciéndole sufrir mucho y costándole mucha sangre.
Por fin conseguimos, después de muchos esfuerzos y sacrificios, cortarle por el centro. Una mitad cayó junto a nuestra ala derecha, la otra mitad menos un poco, ala izquierda.
Mientras tanto, Notre Dame de Lorette dejaba de ser nuestra, pues, haciéndonos una negra traición, se fué con un coracero enemigo, que con mucha gentileza y galantería nos sopló la dama.
En el sector norte de la línea, que está en sentido opuesto al del sur, nos encontramos con un cuerpo de ejército ruso, que venía de refresco (procedía de la Siberia), y lo dislocamos por completo.
Ya vencidas todas las resistencias enemigas, me dirigí a paso tranquilo de parada al Gran Cuartel General (es una carpa), a dar el parte de mi heroica hazaña.
El general me ofreció, a elegir, la cruz del águila negra de dos cabezas, el elefante de Siam, o el dragón de la China. Le dije me gustaba más el corderito del toisón o el chancho rengo, al asador.
Lleno de alegría, de gloria, de cruces, de polvo y agobiado por la emoción del triunfo que conseguí, sin tener la carta, entré en el camino de los inmortales sin melenas.
Y así es como por este glorioso camino, llegué a la Victoria y Buen Orden, donde gusté con placer de nuevos frescos y olorosos laureles en estofado.
REDONDO

FIG. 2. Redondo, M. «Don Goyo y Sarrasqueta», en *Caras y Caretas* (1914).

inicia a finales de los cincuenta y se prolonga hasta los noventa. Pareciera que desde entonces discutimos cómo volver a una industria funcional, dónde refugiarse.

Pero ese proceso también es parte de una evolución mundial que ve a la historieta desaparecer lentamente de las preferencias de entretenimiento del gran público. En algunos casos se troca comercialismo por legitimación artística, como si todo fuese un juego de suma cero y no pudieses tener a la vez una industria vital y grande y la chapa del creador. Y también genera una crisis para el propio dibujante y guionista: ¿qué hacer? Ya la promesa del trabajo estable no está.

Como digo, va a ser un proceso larguísimo, lo cual da a lugar a infinidad de respuestas posibles: dejar la actividad, amargarse, erigirse en autoridad creativa y estética, en singularidad, vender para afuera, aferrarse a lo poco que queda, pasar a la ilustración, a la animación, a la publicidad, colocarse en el lugar del editor que intenta reavivar el juego. En España no estoy tan al tanto de cómo sucedió, pero para eso estamos acá, ¿no?

**Gerardo Vilches:** Esa es la idea, al menos. Pero antes de llegar a ese punto, me resulta interesante recuperar algunas cuestiones que ambos habéis apuntado. La primera es la influencia de Estados Unidos; en España se publicaron cómics de Disney en fechas muy tempranas, y los superhéroes de DC llegaron de la mano de la editorial mexicana Novaro en los cincuenta. Siempre he tenido la sensación de que el tebeo de aventuras bebía mucho de la historieta realista norteamericana, y esto conecta con la segunda cuestión que quería recuperar: los personajes icónicos, los héroes.

La idea que señala Amadeo sobre la necesidad de héroes propios la veo muy claramente en el tebeo español, también: Capitán Trueno, el Guerrero del Antifaz, Roberto Alcázar y Pedrín… se convierten en héroes tremendamente populares. Pero me resulta muy significativo que, a pesar de que algunos de esos personajes hoy se asocian con el franquismo y sus valores, en realidad no hablaban de política y sus valores distaban de estar vinculados directamente al régimen, aunque compartieron cierto *zeitgeist*.

Como ha señalado Óscar Gual, una serie como *Roberto Alcázar y Pedrín*, que ha pasado al imaginario colectivo como un producto franquista, en realidad nunca mostró una aventura que transcurriera en España, y sus contenidos no eran muy diferentes a los que se podían encontrar en series de acción y aventura de la época en todo el globo.[1] Por no mencionar que creadores como Víctor Mora —guionista de *Capitán Trueno* o *El Jabato*— y José Jordán Jover —uno de los primeros guionistas de *Roberto Alcázar y Pedrín*— fueron republicanos represaliados tras la Guerra Civil.

Tengo curiosidad por saber cómo eran los héroes del cómic infantil argentino de esa época, años cuarenta y cincuenta, antes de la llegada de Oesterheld. Sobre todo porque el contexto político era muy diferente al español, imagino.

[1] Gual Boronat, Ó. *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Valencia, Universitat de València Publicacions, 2013, pp. 67-111.

FIG. 3. Arizmendi, A. y Vaño, E. *Roberto Alcázar y Pedrín. Los piratas del aire*. Valencia, Editorial Valenciana, 1941.

**Amadeo Gandolfo:** Lo que sucede en Argentina en ese período son dos cosas. Por un lado, tenemos los personajes de humor gráfico producidos por Lino Palacio, Guillermo Divito, y por la factoría Dante Quinterno. Menciono esos tres ejemplos porque son los más populares, pero en alguna medida todos los personajes humorísticos creados en ese momento seguían la misma fórmula. ¿Cuál era? Bueno, una característica inmutable alrededor de la cual se organizaba el humor, como una fórmula resorte en la que siempre sucedía más o menos lo mismo y la evolución era imposible.

Personajes como Avivato, Don Fulgencio, El Doctor Merengue, Bólido, Ramona, Pochita Morfoni, habitaban una Buenos Aires privada de todo tipo de particularidad, un barrio eterno siempre anclado en la clase media y los problemas familiares. Lo que importaba era la repetición de un esquema, las mil y una maneras de explotar una particularidad para producir el gag dentro de cada tira con elementos narrativos y gráficos que cambian muy poco.

Por otro lado, tenemos los personajes de aventuras surgidos previamente a Oesterheld. Mayoritariamente, ellos provienen de la factoría Dante Quinterno y de Editorial Columba. Especialmente en la revista *Patoruzito*, que comienza a editarse en 1945, cuyo objetivo era ser una gran revista de aventuras para toda la familia, y especialmente para los niños. En esa revista, por un lado, se publicaban historietas norteamericanas (*Flash Gordon*, *Captain*

*Marvel Jr.* y algunas otras mucho menos conocidas, que dan la impresión que compraban sin fijarse demasiado en la calidad ni con mucho criterio editorial) y, por otro, se editaban las aventuras de *Patoruzito*, *El Gnomo Pimentón*, *Langostino*, *Don Pascual*, *Rinkel el Ballenero*, *Vito Nervio*.

PATORUZITO
Buenos Aires
Octubre 3 de 1946
Año I - N° 52
LEA HOY:
★ ¡ISIDORITO, FLAMANTE VIZCONDE DE ACHICORIA, OFRECE UN GRAN "LUNCH" EN HONOR DE TODOS LOS NIÑOS... ARISTOCRATAS DE OSKARONIA... Y NO INVITA A PATORUZITO POR NO TENER ESTE "SANGRE AZUL"!
20 Centavos EN TODO EL PAIS

FIG. 4. Lovato, T. *Patoruzito*, n.º 46 (1946).

Estas últimas, que para mí son las series más interesantes y «autóctonas» de algún modo, tenían un estilo de dibujo cercano al dibujo animado, no realista, caricaturesco, de pies grandes y colores fuertes, y aventuras que oscilaban entre territorios fantásticos (son reconocidos en ese sentido los viajes de Langostino a islas rarísimas y mundos subatómicos) y la misma Buenos Aires / Patagonia (en el caso de Patoruzito) que parece detenida en el tiempo y, sobre todo, separada de la política y lo social nacional.

Las otras (*Vito Nervio*, *Rinkel*), que para mí son un gran aburrimiento, son series de dibujo realista construidas sobre el modelo Salgari / Verne / Stevenson de aventura, que suceden en cualquier lado, ciertamente no en Buenos Aires ni en ningún lugar de la Argentina. Y que tienen como modelo a seguir al estilo preciosista, anatómicamente perfecto y pesado de José Luis Salinas en la faz gráfica.

Pero, por otro lado, en Argentina tenemos un fenómeno sumamente curioso, que es el de la historieta gauchesca. Esta hace las veces de historieta de aventuras «local», con escenarios «nacionales» y un personaje social «reconocible». Lindor Covas, Lanza Seca, Cirilo el Audaz, el Cabo Savino, son todos personajes que pretenden poner en contacto al lector con la rudeza de la vida campestre, con las vicisitudes de una historia vista de una manera edulcorada y teñida de liberalismo.

O sea, los indios raramente son protagonistas y muy escasamente heroicos pero el gaucho, que en realidad fue una figura social despreciada por las elites porteñas liberales que erigieron y controlaron el Estado Argentino y cuyo exterminio fue tan buscado como el del indio, es endiosado como la raíz de la identidad argentina por completo ficticia.

**Pablo Turnes:** Es interesante ese señalamiento sobre la relación industria del cómic / identidad nacional. Yo creo que hay muchas similitudes entre un país y el otro, aunque por razones bien diferentes. España estaba aislada después del fin de la Segunda Guerra Mundial, por lo cual se reforzaba la cuestión identitaria-españolista como método de control interno. En Argentina, la cuestión tuvo que ver con una industrialización acelerada desde la década de 1930 a partir de la crisis económica mundial y el alejamiento de los capitales británicos. La industria nacional tuvo que sostenerse primeramente sobre un mercado interno, y en el caso de la industria del entretenimiento, había que hablar el mismo idioma, los mismos códigos.

Evidentemente, no había una lógica exportable, como hacían los norteamericanos y en algún punto los franco-belgas: eran historias y personajes demasiado locales como para ir más allá de las fronteras (aunque en el caso argentino, las historietas se exportaban al resto de los países latinoamericanos). De hecho, durante el gobierno peronista, Argentina firmó tratados de intercambio con la España franquista que incluían productos de entretenimiento, sobre todo películas. Pero al parecer no hubo un gran intercambio de historietas, lo cual habla de esa lógica cerrada y localista.

Hablando específicamente de los personajes, todos esos nombres que citaba Amadeo eran juegos de palabras que remitían a una cierta característica moral adjetivada muchas veces a

través del lunfardo criollo. Ser un Avivato, un Afanancio, un Bólido, una Pochita Morfoni, un Fallutelli, eran adjetivos que la gente usaba comúnmente y que se han perdido con el tiempo (pero se usaban hasta la década del sesenta, tal vez en los setenta también). Creo que había una relación íntima entre historieta, personajes y público que se perdió en ese nivel de masividad y en su entramado con la vida cotidiana de las personas.

Había una idea de «despolitización» (siempre relativa) del entretenimiento. Las cosas giraban más en torno a ciertos tipos morales / ideales de la identidad, con cierta crítica social traficada en ese esquema. Está claro que la España de Franco creó una idea de «españolidad» basada en el estereotipo del flamenco, el torero, la gente gritando «¡Olé!», etcétera. Era un esquema sostenido dictatorialmente, por lo cual era difícil romper con eso y al mismo tiempo hacer algo más contemporáneo. Los héroes españoles existían en una Edad Media o en una modernidad temprana algo vaga e idealizada, ese es el precio para escapar de la censura: la descontextualización.

En Argentina la obsesión fue siempre la misma: el arribismo, el oportunismo, el ascenso social rápido e inescrupuloso, algo esperable en un país formado a base de inmigración masiva y heterogénea, gobernado por una élite terrible y criminal, donde la vida era dura y las posibilidades de participar en una vida política y democrática eran básicamente nulas. Hay ejemplos tempranos como *Don Goyo Sarrasqueta* (Manuel Redondo, 1913) o *El Negro Raúl* (Arturo Lanteri, 1916), donde se ejerce una especie de lección moral: no intente ser más de lo que se es, ya sea uno un negro o un inmigrante español (hay que notar que muchos de estos personajes aparecían en publicaciones cuyos empresarios, caricaturistas y dibujantes eran inmigrantes españoles). Y al mismo tiempo se pueden entender filtraciones discursivas que indican lo contrario, cierta reivindicación de esa marginalidad y una crítica bastante ácida a la élite argentina.

Para las décadas del cuarenta y cincuenta, esos inmigrantes ya estaban adaptados a la vida nacional, ya tenían hijos y nietos, pero se habían congelado ciertos estereotipos (el del camarero gallego siendo el más clásico), y se hacía hincapié en esa pequeña burguesía de pasado europeo que pretendía ser más de lo que era, fuertemente basada a su vez en el estereotipo del porteño, el habitante de la ciudad de Buenos Aires.

El caso de la historieta gauchesca es muy significativo, porque está muy poco estudiado y totalmente olvidado. Sin embargo, en su momento tuvo un gran éxito, era una especie de wéstern argentino, nacido de ese género literario de fines del siglo XIX, con el *Martín Fierro* como obra principal, mezclado con el género cinematográfico norteamericano.

Amadeo bien lo ha dicho: ante el miedo provocado por las oleadas de inmigrantes italianos, la élite argentina reaccionó con leyes represivas y policiales, pero además instalando la idea del gaucho como el icono nacional. Ese mismo gauchaje rebelde que había sido exterminado con la «guerra de policía», como propuso Bartolomé Mitre, ahora era despolitizado y puesto en el campo como en estado de naturaleza: lo puro, lo sacrificado, lo dócil, el «hombre de la tierra», por decirlo así. La historieta tuvo su papel en ese proyecto, aunque tardíamente, y habría que indagar mejor sus alcances y su discurso.

**Gerardo Vilches:** Habéis mencionado temas muy interesantes respecto a la producción y los personajes tipo. Y creo, como apuntáis, que efectivamente se pueden establecer paralelismos entre los personajes argentinos y los españoles de la misma época. En cuanto a los héroes de tebeos de aventuras de estilo de dibujo más o menos realista, se cumple lo que dice Pablo: la deslocalización de las historias, que suceden en una Edad Media aún más anacrónica que la de *Príncipe Valiente* —caso de *Capitán Trueno*—, una Edad Antigua de idéntica naturaleza —*El Jabato*—, o épocas pasadas marcadas en la imaginería del franquismo como periodos dorados donde la gloria española alcanzó su máximo esplendor: el Siglo de Oro —*El cachorro* (Iranzo)— y la Reconquista —*El guerrero del antifaz* (Gago).

Sin embargo, en el humor y la sátira sí encontramos personajes apegados a la actualidad, aunque nunca se termine de concretar. Por ejemplo, vemos una predilección por ambientes urbanos, puesto que las ciudades estaban creciendo entonces gracias a la emigración del campo a las urbes, pero no aparecen apenas lugares reconocibles, no se identifica el escenario de la acción. Y me llama la atención lo que habéis contado sobre la historieta gauchesca, porque el campo, el ambiente rural, suele aparecer como un espacio, distante, hostil y atrasado, un lugar donde acudir, en algunas historietas, buscando descanso o tranquilidad, pero de manera excepcional, y donde la rudeza de sus habitantes contrasta con el civismo urbanita de los personajes humorísticos.

Hay que precisar también, sobre eso, que el tipo de personaje que abunda en las primeras décadas de la posguerra en las historietas de humor de la editorial Bruguera es el de un perdedor, alguien a quien le suceden desgracias con fines humorísticos. Se incide en la mala suerte, la predestinación y el castigo sistemático, ya se sea un tipo moral positivo o negativo, como si se huyera deliberadamente de la moraleja para entregarse al humor negro y anárquico.

Los personajes responden a estereotipos y tipos sociales de la época: la familia de clase media —*La familia Ulises* de Benejam—, la criada —*Petra* de Escobar—, las solteronas —*Las hermanas Gilda* de Vázquez—, el pobre —*Carpanta* de Escobar—, etcétera. El fenómeno que comenta Pablo, según el cual los personajes de historieta se convertían en adjetivos usados en la calle, también se dio en España, aunque no sé si en igual medida: ser un «abuelo Cebolleta» o «tener más hambre que Carpanta» son expresiones que, incluso hoy, pueden escucharse en la calle.

Pero lo interesante es ver cómo, sobre todo en el caso de Bruguera, una cierta crítica social en forma de sátira se introducía en las páginas de unas revistas que tenían una amplia difusión. A través de la burla que se hacía de instituciones sociales como la familia en su conjunto, el padre, la suegra, el jefe o el policía, se podían cuestionar, muy someramente, los pilares morales e ideológicos del franquismo.

Al mismo tiempo, era posible criticar las condiciones de vida de la época: no puede pasarse por alto la existencia de un personaje como Carpanta —creado, además, por un autor como Escobar, combatiente republicano que pasó por la cárcel tras la Guerra Civil—, que

TRAIGA ENTREMESES, SOPAS, POTAJES, ESTOFADOS, CANALONES, LANGOSTAS, POLLOS, HELADOS, FRUTAS, PUROS Y TANTAS ETCÉTERAS COMO QUIERA.

FIG. 5. Una viñeta temprana de *Carpanta*, la creación de Josep Escobar para Bruguera en 1947.

exponía el hambre que se sufría en la posguerra y la miseria de alguien que no tenía ni hogar, en una época en la que la consigna oficial era que «en la España de Franco nadie pasa hambre».

Yo suscribo la teoría que expone que esa crítica era posible porque las autoridades no prestaban la suficiente atención a un producto situado en lo más bajo de la cadena cultural, un entretenimiento barato para niños que no merecía el tiempo de los censores. Sin embargo, eso va a terminar con la creación, en 1952, de una Junta Asesora de Prensa Infantil, que promulgó las primeras normas específicas para este tipo de publicaciones.

El efecto de estas normas fue inmediato y hubo de rebajarse el nivel de violencia y humor negro de las historietas, al tiempo que se dulcificaba la sátira y se impedía que se cuestionara el *statu quo*, las instituciones o las figuras de autoridad, ni siquiera con fines humorísticos. Un ejemplo recurrente del impacto de estas normas es la desaparición del título *Doña Tula suegra*, de Escobar, por la imagen negativa que daba de la figura de la suegra y el ambiente familiar conflictivo que retrataba.

Antes de avanzar un poco en el tiempo y entrar a valorar la aparición de autores como Oesterheld o Breccia, me gustaría preguntaros si existía en Argentina una legislación específica que regulara los contenidos, al margen de esas cuestiones ideológicas que ya habéis explicado.

**Amadeo Gandolfo**: La realidad es que en Argentina nunca existió un código o junta de censura explícita para las publicaciones impresas. A diferencia del cine, que tuvo durante gran parte de su historia la figura del censor como elemento siempre a tener en cuenta (siendo Miguel Paulino Tato, censor de 1974 a 1980, su máximo y más triste exponente), el material impreso más bien navegaba una tierra gris en donde no se lo regulaba explícitamente pero siempre existían mecanismos para controlar lo indeseable. La cuestión de la falta de código tenía que ver, creo yo, con la defensa, al menos de nombre, del valor de la libertad de prensa, tan caro para el liberalismo argentino.

Durante el peronismo las publicaciones se controlaban a través de la provisión de papel, que se importaba por completo y cuya distribución se encontraba en manos del Ministerio de Comercio. A través del retaceo de este material vital se llegó al cierre, por ejemplo, de la revista de humor gráfico *Cascabel*, opositora al peronismo. También siguió adelante una política de expropiación de editoriales y medios, pero no llegó a la historieta un poco, supongo yo, por lo que vos decís, Gerardo: era un eslabón muy pequeño e insignificante dentro de los medios existentes.

Por otro lado, también se encuadró muy rápidamente y no realizó verdaderas protestas durante el peronismo. Probablemente la inmensa producción impresa y las posibilidades de trabajo compensaban cierta falta de libertad de prensa. Y también los personajes se adaptaban bien a un mundo apolítico.

En el período 1955 a 1976 la censura es de una gran arbitrariedad. Se cierran revistas y suplementos con las excusas más variadas, pero en general con un principio de respeto a la autoridad. A medida que nos acercamos a la fecha del golpe, la excusa comienza a ser más que nunca el control del comunismo, «la subversión» y por supuesto el número de clausuras crece. En cuanto a humor gráfico, los casos notorios tienen motivos más bien pacatos, una preocupación por la moral. A *Tía Vicenta* la cierran por burlarse del bigote del general Onganía, comparándolo con una morsa; a *Satiricón,* por su alto contenido sexual y por las burlas a Isabel Martínez de Perón.

Hay casos menos notorios, como el de *4 Patas*, una revista creada en 1960 por ex colaboradores de *Tía Vicenta,* que era observada por la oficina de Coordinación Federal de la Policía Federal, uno de los órganos de represión política de la fuerza, quienes finalmente le informan que deben cerrar por izquierdistas. Y a estos casos más sonados se pueden agregar miles de instancias micro de autocensura o control interno de las publicaciones. Todo esto mientras se intentaba sostener un discurso de libertad de expresión.

Eso al menos en el caso de las publicaciones de humor político, las más vulnerables. En cuanto a las publicaciones infantiles, de aventuras y masivas, lo que fue quedando de la industria, creo que no estaban tan sujetas a una censura sutil y sorpresiva, básicamente porque tanto no se metían en política. Hay casos puntuales, como la biografía del Che de Oesterheld y los Breccia, pero son excepciones. Seguro Pablo pueda completar esto mejor que yo.

FIG. 6. *Tía Vicenta* n.º 53 (Landrú, agosto de 1958)

**Pablo Turnes:** Lo de *Vida del Che Guevara* es un gran malentendido. Nunca la «censuraron», lo que pasó fue una redada del ejército en la editorial de Jorge Álvarez donde destruyeron todo. Entre ese todo, estaban los ejemplares de la historieta, que en principio había vendido bastante bien, aunque es cierto que un editorial del diario *La Nación* había advertido sobre la peligrosidad de hacer una historieta semejante.

Hay algo de eso que mencionabas, Gerardo, sobre volar por debajo de los «radares culturales», como dijo Art Spiegelman. Lo curioso es que eso, que en otros casos se denuncia como desprecio cultural y de clase, en el caso argentino sirvió para que la historieta pudiera pasar por periodos de censura y persecución ideológica muy crudas relativamente inalterada.

El ejemplo más trágico y patético es el de Oesterheld: su desaparición tuvo que ver con su posición política y un compromiso férreo sostenido con Montoneros, no con su tarea como guionista de historieta. Al contrario, han llegado testimonios de otros prisioneros que compartieron con él centros de detención y tortura que cuentan cómo un oficial, si no me equivoco, le expresaba su admiración y hasta le encargó con entusiasmo una historieta sobre la historia del ejército argentino. Ni siquiera en la peor de las situaciones se consideraba su oficio como algo peligroso. Oesterheld tuvo que seguir escribiendo hasta literalmente el final, es la hipérbole de la lógica industrial: producir hasta la muerte.

La historieta de los setenta está plagada de alegorías y metáforas, cuando las leemos hoy encontramos eso muy evidente. No es necesariamente malo, el problema es que después se haya vuelto hegemónico ese tipo de historietas (estilo realista, géneros narrativos con la ciencia ficción como objeto privilegiado, bajada de línea algo pesimista, irónica). Eso terminó en una fórmula vacía y repetitiva, que no sabía hablarles a nuevos públicos.

Originalmente no había otra opción desde el punto de vista de los historietistas, porque vivían en una sociedad amedrentada por la violencia estatal, pero además por un código de autocensura no siempre explicitado pero sí firme y generalizado. Los medios de comunicación no solo fueron cómplices, fueron parte constitutiva de los períodos dictatoriales y de la represión antisocial en general.

En ese marco, los autores hacían cosas incluso sin proponérselas, que un público tendía a leer en clave de «decodificación»: un gran secreto compartido y prohibido traficado en historietas. La politización a veces era más evidente y otras no, siempre relativizando la «intención» de los historietistas.

Yo encuentro básicamente dos modelos coexistentes: uno, el de Horacio Altuna y Carlos Trillo, con ese costumbrismo algo delirante, futurista y apocalíptico.El otro sería el de Alberto Breccia, que gira sobre sí mismo en las búsquedas experimentales. Es todo lo opuesto: el realismo se deforma, todo está muy distorsionado por momentos, es denso y oscuro, casi que asusta a los lectores. Comparen una mujer dibujada por Breccia y otra dibujada por Altuna y entenderán lo que les digo. Los objetivos eran bien diferentes.

TIT-BITS
REVISTA ARGENTINA ILUSTRADA DE TODO LO MAS INTERESANTE. UTIL Y AMENO DEL MUNDO
Año XXXI
Martes 20 de Mayo de 1941
Núm. 1665

FIG. 7. Cubierta de Alberto Breccia para la revista *Tit-Bits* (1941).

FIG. 8. Breccia, A. y Trillo, C. «Buscavidas. La vida es un bolero absurdo», en *SuperHum®* n.º 14, (febrero de 1982) Ediciones de la Urraca.

FIG. 9. Muñoz, J. y Sampayo, C. *Alack Sinner: Constancio y Manolo* (1977).

Yo creo que hay que mirar *Buscavidas*, es una de las obras más importantes sobre la dictadura y, sobre todo, *contra* la dictadura. A tal punto que el guionista, que también era Trillo, tampoco entendía del todo qué era lo que Breccia estaba haciendo con sus guiones.

Es una codificación tan hermética que se vuelve surrealista. Ahí hay una cuestión mucho más política que con lo del *Che*, que fue un encargo donde Breccia aprovechó para experimentar (aunque lo negara), porque realmente no le importaba la historieta. *Buscavidas* es la transformación del lenguaje historietístico en una representación de la comunicación en una sociedad silenciada, temerosa y cobarde.

Por cierto, buena parte de estas cosas fueron publicadas solo en Europa y apenas en parte en la Argentina de esos años. Nunca hubo un problema con las autoridades locales. En España censuraron la última página de una historieta de *Alack Sinner*, «Constancio y Manolo», porque aparecía una estampilla con la cara de Franco ya muerto, todavía chupando transfusiones de sangre de España. En Argentina, que yo sepa, eso nunca pasó durante la dictadura.

**Gerardo Vilches:** Todo lo que comentáis sobre la censura y los mensajes políticos más o menos conscientes y más o menos codificados me hacen pensar mucho sobre por qué en España las cosas fueron tan diferentes. Más allá de lo obvio, el hecho de que los autores debían trabajar en una dictadura, creo que tuvo más que ver con que todo el medio estaba controlado por editoriales y el trabajo era siempre de encargo. No soy capaz de encontrar ningún ejemplo tan temprano de cómic con un mensaje como *El Eternauta* en el caso español. Pero tampoco fue posible la aparición de un cómic orientado a un público más maduro, y creo que esto es clave porque ambas cuestiones están relacionadas, en mi opinión.

En España, la generación que podría haber hecho un cómic equivalente a *Mort Cinder* o el citado *El Eternauta* no encontró dónde hacerlo. Alguien como Víctor Mora, con ideas políticas de izquierda, solo podía incluir en sus guiones difusas y remotas alusiones a caciques y caudillos que héroes como el Capitán Trueno derrocaban en nombre de la libertad… pero en una ficticia Edad Media que, estoy seguro, no constituyó nunca una alegoría que el público mayoritario entendiera como tal. Hay que comprender también que el tebeo español se infantilizó aún más tras la aprobación de la ley que comentaba anteriormente, hasta el punto de que el material que se reeditaba —una práctica constante— era intervenido sin ningún tipo de pudor: las faldas de las mujeres se alargaban, y se borraban armas blancas de las manos de los guerreros. Vicent Sanchis ha documentado esta práctica ampliamente.[2]

En ese contexto, no había una demanda por parte del público, ni una intención por parte de las editoriales de ofrecer un material algo más adulto donde una nueva generación de autores pudieran desarrollar algo parecido al primer cómic adulto que estaba surgiendo en el resto de Europa y Argentina. La salida era dibujar historietas de aventura para niños, historias de fantasía y costumbrismo naif para niñas, o el humor. Pero además había otra cuestión fundamental: la económica. Vivir del cómic en España en los años cincuenta, aunque hoy algunos

[2] Sanchis, V. *Tebeos mutilados. La censura franquista contra la editorial Bruguera.* Barcelona, Ediciones B, 2010.

nostálgicos aseguren lo contrario, era bastante difícil. Las tarifas no eran muy altas y solo si el dibujante tenía mucha demanda podía prosperar, a costa de trabajar muy duramente.[3]

De modo que, durante esa década, muchos dibujantes comenzaron a trabajar para mercados extranjeros por encargo, a través de la mediación de agencias artísticas, la más conocida e importante de las cuales fue Selecciones Ilustradas, fundada en 1956. Fue una iniciativa de Josep Toutain, que había empezado a trabajar como dibujante años antes para el mercado francés. En una época en la que las comunicaciones no estaban aún tan desarrolladas como hoy, Toutain se dio cuenta de que era preciso un intermediario entre los dibujantes españoles y las editoriales que demandaban una cantidad ingente de material.

Los dibujantes que comenzaron a trabajar para Toutain recibían guiones de escritores radicados en el país de origen de la editorial cliente, convenientemente traducidos, y realizaban su trabajo a destajo. Había clientes de toda Europa. En aquellos primeros años de actividad, en ningún momento, que yo sepa, se planteó siquiera la posibilidad de producir material directamente para el mercado español. Supongo que al margen de las restricciones censoras, no había mercado ni posibilidades económicas para una revista con ese tipo de cómic. En ese nuevo modelo industrial trabajaron autores como Jordi Longarón, Carlos Freixas o Enrique Badía Romero. Dicen algunos que los dibujantes españoles eran los más apreciados por su calidad. No voy a negarlo, pues calidad tenían, pero sí quiero añadir un punto de realismo: también eran más baratos. Y eso se vio aún más claramente cuando Selecciones Ilustradas comenzó a surtir de material a la estadounidense Warren a partir de 1970.

Sea como fuere, lo cierto es que aquella generación de autores de escuela realista, especializados en géneros que permitían esa codificación de la que hablaba Pablo, desapareció del mercado español casi por completo. Tardaron mucho en poder hacer obra propia que vender al extranjero, y más aún en ver esa misma obra publicada en España, porque hasta mediados de los setenta no empezaron a aparecer revistas que dieran cabida a esos cómics.

Es el caso de las primeras obras de Carlos Giménez. *Delta 99* o *Dani Futuro* fueron concebidas primero para vender al mercado extranjero. La primera de ellas apareció en España en 1968, orientada a un público adulto. Se trataba de una historia de ciencia ficción, lo más parecido a esa metáfora encriptada en los mecanismos de género, pero tampoco estamos hablando de algo con una excesiva intención política: seguía siendo, en mi opinión, principalmente escapismo. El guion era de Jesús Flores Thies, y tras diez episodios pasó a manos de otros escritores y dibujantes. En cambio, historias como *Hom* —una adaptación de una novela de Brian Aldiss— y *Koolau el leproso* —una adaptación de un relato de London—, ambas ya en solitario, sí responden claramente a una intención crítica y política en un contexto de ciencia ficción… pero datan, respectivamente, de 1975 y 1978.

[3] «Los dibujantes no podían exigir derechos […]; firmaban unos recibos en los que cedían la propiedad de su obra a los editores, cobraban una escasa remuneración por viñeta y no percibían royalties». En Guiral, A. (coord.). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Tomo 9: Revistas de aventuras y de cómic para adultos*. Barcelona, Panini Cómics, 2007, pp. 97-98.

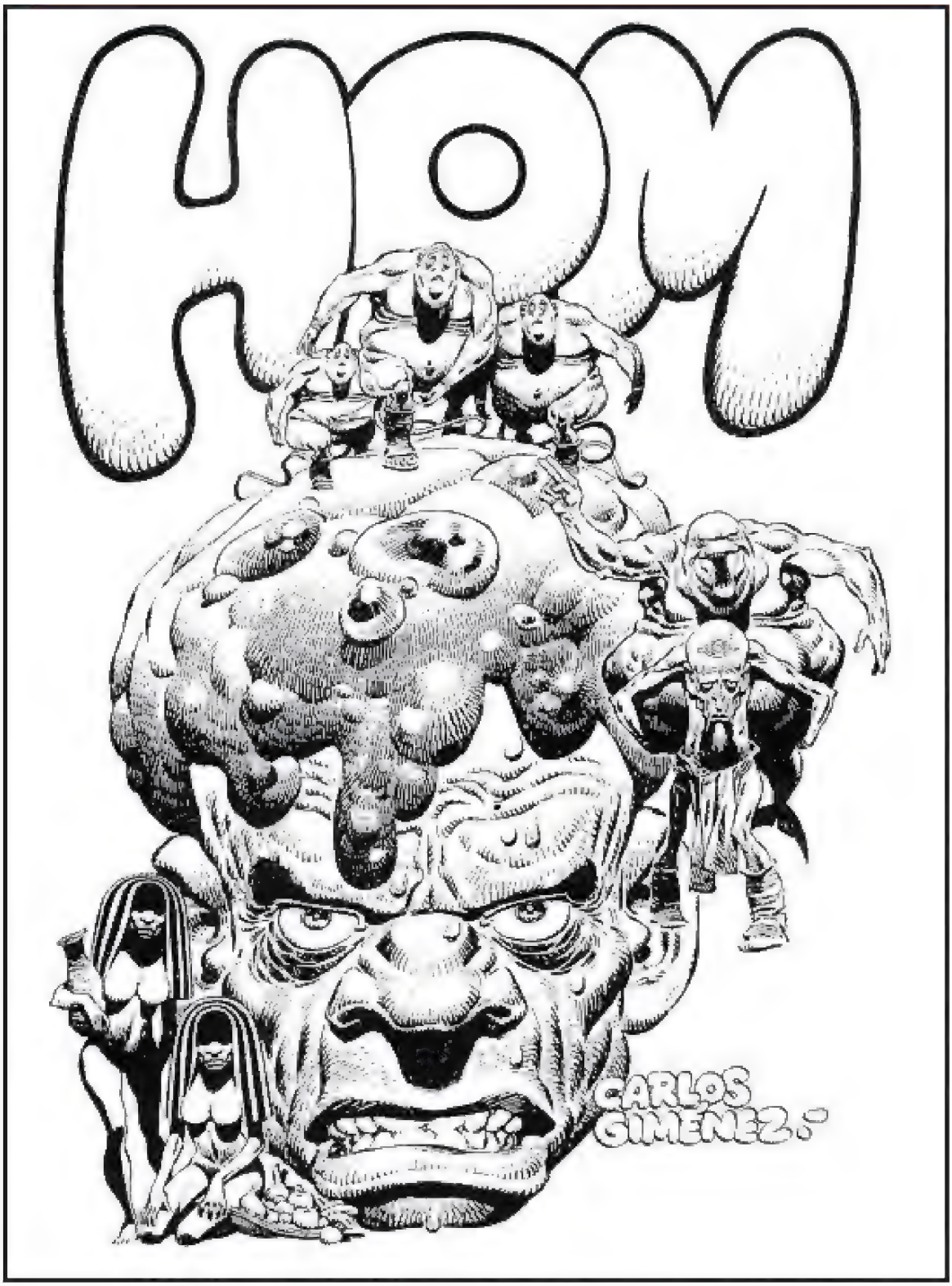



FIG. 10. Giménez, C. *Hom*. Barcelones, Ediciones Amaika, 1977.

Podríamos aducir al socorrido retraso que el franquismo había supuesto para la cultura española, pero me gustaría profundizar en esto porque estoy seguro de que el fenómeno tiene una explicación más compleja: ¿por qué creéis que en Argentina, al contrario que en España, sí apareció una generación encabezada por Héctor G. Oesterheld y Breccia que, partiendo —corregidme si me equivoco— de la influencia del cómic europeo, fue capaz de producir obras para adultos tan notorias como *Mort Cinder* o *El Eternauta*? Y no solo eso, sino que en lugar de venderlas a un mercado extranjero, eran primero publicadas en el argentino y luego vendidas fuera.

Y al hilo de esto, otra cuestión que creo central para entender las diferencias en este periodo entre ambos países: ¿cómo fue posible la fundación de una revista como *Hora Cero*? Porque ese concepto de revista autogestionada por su autores, que eran editores al tiempo, aquí era inconcebible. Existió un intento, *Tío Vivo* (1957), pero se saldó con un fracaso y con la vuelta de los autores a la editorial Bruguera.

**Pablo Turnes:** Es una buena pregunta… Yo creo que esa experiencia fue excepcional para Argentina también. Por empezar, fue sumamente breve, duró poco más de dos años entre 1957 y 1959, porque para 1960 la cosa ya no marchaba y coincidió con una baja generalizada de la industria editorial de revistas. Esto se sumaba a malos manejos que hicieron que los dibujantes se distanciaran de Oesterheld, siendo el caso de Pratt el más significativo.

Todos venían de trabajar en la industria editorial que era bien jerárquica y sistematizada, pero al mismo tiempo proveía de bastante margen de maniobra para que en algún punto los autores pudieran desarrollarse. Los sueldos en general no eran gran cosa, y había que trabajar mucho, pero al mismo tiempo proveían cierta estabilidad sabiendo que uno podía contar con un ingreso fijo y ciertos beneficios laborales si mantenía una cuota de producción.

La Editorial Frontera fue posible por la experiencia acumulada por todos los que la formaron y sostuvieron esos breves años, sumando la libertad creativa y por supuesto, la necesidad de ganar más y mejor. Era un objetivo ambicioso, sobre todo para la lógica del sistema industrial: trabajar sin un editor que pusiera los límites, sin patrones.[4]

Lo otro es, obviamente, la diferencia con el contexto político que implicaba tener una dictadura como la de Franco y sus características muy particulares, además del contexto económico español de posguerra. Si bien en Argentina en ese momento había un gobierno de facto, la Revolución Libertadora que había derrocado a Perón, la industria cultural no estaba directamente atada al devenir político. La cuestión de la censura corría más por parte de un editor particular (lo de las polleras también lo hacía Quinterno), que por parte del Estado.

Afectó más, en todo caso, la idea de una economía de libre mercado que hizo que no se pudiera competir con las importaciones mexicanas, por ejemplo. Pero hasta entonces, la

[4] Laura Vazquez ha tratado bien esas cuestiones en su libro *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires, Paidós, 2010.

FIG. 11. Cubierta de *Hora Cero*, obra de Francisco Solano López (1957).

bonanza económica había sido notable, hasta el punto que Argentina ayudaba a España y a Japón, entre otros, enviando alimentos y ropa.

Lo curioso es que con el fin de esa experiencia y la crisis de la industria de la historieta a principios de los sesenta la estrategia que encuentran Oesterheld y Pratt es vender ese mismo material al exterior, cosa que antes no pesaba tanto, y en todo caso era para el mercado latinoamericano.

Pratt, de hecho, fue el que hizo la conexión a través de una agencia italiana que se llamaba Eurostudio, de los hermanos D'Ami, con la editorial Fleetway inglesa. Ahí hay un punto de contacto con lo que pasa con los dibujantes españoles. Y por razones similares: había una tradición gráfica que no existía a ese nivel en Inglaterra, y la diferencia de monedas hacía que los trabajadores fueran más baratos. Yo creo que, de alguna manera, esa industria del entretenimiento tan básica como era la inglesa da indicios de lo que vendrá: la tercerización globalizada, el capitalismo tal como lo conocemos hoy. Habría que investigar mejor esta cuestión, puede ser algo interesante.

Desde principios de los sesenta hasta principios de los setenta, Inglaterra fue el destino de los dibujantes argentinos que querían hacer una diferencia económica manteniéndose en un ritmo de producción industrial. Al menos dos generaciones trabajaron para la Fleetway: la de Breccia-Pratt-Solano López y la de José Muñoz y Oscar Zárate, más jóvenes. Después la cosa derivó para Italia, con personajes como Marcelo Ravoni y las revistas como *Linus*, con el *boom* de la historieta de autor.

Una aclaración: muchas de las historietas «decodificables» eran primeramente editadas en Europa y *después* en Argentina, y en muchos casos se conocieron recién tiempo después, cuando la dictadura había terminado. De hecho, hay cosas que se han publicado en la última década que estaban o bien inéditas, o bien nunca habían sido reeditadas como compilaciones en formato libro.

**Amadeo Gandolfo:** Coincido con lo que dijo Pablo: fue un experimento muy corto el de Frontera, en gran medida justamente por la inexperiencia de Oesterheld a la hora de montar una editorial. Es raro eso, porque muchos de los más grandes editores argentinos fueron dibujantes e historietistas, pero también algunos produjeron grandes fracasos de la historieta argentina. Es algo que se comprueba en Frontera, pero también se ve muy claramente en los noventa con la crisis definitiva de un modelo basado en la revista. Creo que para ser un buen editor hacían falta algunas características que los artistas (dibujantes y guionistas) no tenían o si tenían los hacían inclinarse peligrosamente hacía un modelo de editor tiránico y malvado del cual justamente querían escapar. La factoría Quinterno era un lugar seguro donde trabajar pero también era un espacio con férreas reglas y manías de su creador que coartaban la creatividad.

Esa especie de lucha de poder entre los editores-artistas y los artistas «puros» se observa en las esquirlas del cierre de Frontera. Por un lado, tenés a Oesterheld, en la famosa entrevista que les concede a Trillo y Saccomano (y que es publicada en 1980 en el libro *Historia de la Historieta Argentina*, mientras Oesterheld se encontraba desaparecido) con cierto resentimiento diciendo que el guionista es «el hombre de la relación» frente al dibujante y también diciendo que Frontera tenía los mejores dibujantes porque se les pagaba más, precios equiparables a los de Europa, y que cuando se dejó de poder pagar eso los dibujantes lo desertaron. O sea, yendo en contra de la idea de Frontera como una editorial autogestionada en pie de igualdad entre todos sus participantes y colocándose a sí mismo en un lugar central que, además, es traicionado.

En segundo lugar, tenés a Pratt llevando al Sargento Kirk a Italia y vendiendo las tiras a publicaciones sin mencionar el nombre de Oesterheld, embolsándose los beneficios (dando lugar, además, a la desafortunada coincidencia del borramiento autoral de un autor efectivamente desaparecido). O sea que todo estaba muy lejos de ser color de rosa.

Con respecto a lo que preguntás acerca de por qué se dio esa generación de artistas que pudieron realizar ese tipo de obras, la verdad es que no tengo una respuesta precisa. Creo que, en parte, tiene que ver, en primer lugar, con el entusiasmo propio de una aventura como

SÍ, SEÑOR... EL SOLDADO KURT BÄUMER MATÓ AL CAPITÁN ALFRED SIEG EN VEZ DE PRESTARLE EL AUXILIO NECESARIO. FUE UN ASESINATO. ¡YO LO VI!
... Y SE LO CONDENA A SER FUSILADO.
PRONTO ESTARÉ CONTIGO, MADRE MÍA.
MAMÁ...
COMO SI HUBIESE ESPERADO ESA PALABRA, EL TIEMPO REANUDÓ SU MARCHA...
¡FUEGO!

FIG. 12. Breccia, A., Oesterheld, H. G. «Ernie Pike. La ejecución», en *Hora Cero* n.º 25 (mayo de 1959).

Frontera y, luego, con una especie de sensación de que «no hay nada que perder», especialmente en el caso de Breccia, quien, como bien destaca siempre Pablo, hizo *Mort Cinder* como una especie de despedida del cómic.

También creo que, quizás, durante los sesenta había una percepción diferente de los artistas de historieta que en España. Si bien no dejaron de ser considerados como trabajadores culturales de segunda clase, sí había mucha imbricación entre lo que producían y el «sentir social», como mencioné más arriba haciendo referencia a los nombres de personajes humorísticos. Y durante los sesenta la historieta argentina es arrastrada por la modernización generalizada que acomete al país.

En eso tuvo mucho que ver Oscar Masotta con su labor como gestor y crítico, pero también es parte de un proceso más general que hace que la historieta sea vista como algo más que mero entretenimiento infantil, algo «moderno», «pop», e inclusive capaz de meter significaciones políticas en su tejido. A esto contribuyen la Bienal de la Historieta en el Di Tella, la revista *Literatura Dibujada*, pero también la publicación en Europa de *Mort Cinder* y la consagración de Pratt con el Corto Maltés.

Y creo, como Pablo, que la situación económica del país también tiene mucho que ver. Durante el peronismo la bonanza fue muy grande, y eso permitió el establecimiento de edito-

riales y de una cierta industria cultural y una carrera de dibujante, algo que en una España devastada por las consecuencias de la Guerra Civil era mucho más difícil.

Durante los sesenta, si bien la economía argentina ya no tenía los extraordinarios beneficios de la época de posguerra, todavía contaba con una distribución del ingreso muy pareja entre trabajadores y capital (lo cual generaba más consumo y demanda) y un tejido social que privilegiaba la innovación, y en donde la clase media y los trabajadores tenían muy metida en la cabeza la idea de que solo hacía falta un empujoncito para que Argentina se introdujera entre las grandes potencias mundiales. Por ello el desarrollismo y la modernización, en principio económica e industrial, pero rápidamente derramada hacia lo cultural, fueron la ideología de base de la Argentina de los sesenta.

En esto yo querría hacer una observación con respecto a lo que mencionás, Gerardo, acerca de la influencia de la historieta europea en este fenómeno de maduración. Para mí son procesos que suceden simultáneamente y se retroalimentan. Los historietistas argentinos (o que pasaron por Argentina) tuvieron una influencia fundamental en los procesos europeos, y luego las novedades que se producen allá (Moebius, Crepax, etcétera.) fueron reintroducidas en Argentina y a su vez alimentaron los procesos locales.

**Gerardo Vilches:** Esa retroalimentación pienso que en España fue más complicada porque ese cómic de autor tardó en publicarse. Hay cierto desfase, aproximadamente de una década, que tiene que ver con las condiciones políticas y sociales. La cuestión económica, que ambos habéis mencionado, no influye tanto, en mi opinión, en el caso español. Es cierto que en los sesenta se experimenta lo que se denominó «desarrollismo», una política económica más aperturista, basada en el rearme industrial del país y en la explotación turística de sus costas, pero, aunque la industria editorial se benefició de ello, no apareció un cómic adulto autóctono.

Sí fue una época fructífera para el humor, especialmente en el caso del publicado por Bruguera, que tenía varias revistas en el mercado y domina la década. Pero, como os decía, otros autores tuvieron que trabajar para mercados extranjeros, de un modo similar al que habéis indicado. Por ejemplo, un pionero del cómic adulto español como Enric Sió publicó *Mara* íntegramente en 1968 en el mercado italiano.

Sin embargo, esto va a cambiar a partir de los años setenta, que es una década clave en España y que me gustaría que tratáramos en este debate. En 1975, con la muerte de Francisco Franco, da comienzo el periodo de transición política a la democracia, una fase en la que hay muchos claroscuros pero que, en lo que respecta al mercado editorial, trae un auténtico *boom* de publicaciones. Es un *boom* hasta cierto punto ilusorio, en tanto que no se cimienta en una base de lectores tan sólida como para justificar semejante número de revistas, pero que dio la oportunidad a muchos autores de publicar al fin directamente para el mercado español.

Estas revistas se beneficiaron, además, de una legislación más permisiva: la Ley 14/1966 de Prensa, conocida como «Ley Fraga» por el ministro que la impulsó, eliminaba la censura

previa de las publicaciones, pero mantenía fuertes sanciones si se consideraba que incumplían alguno de sus artículos. Hablando con los editores y autores de la época, he podido comprobar hasta qué punto la aplicación de esta ley era arbitraria y caprichosa, lo cual no impidió que varias revistas satíricas sufrieran cierres de varios meses, como fue el caso de *El Papus* o *Por Favor*. En 1977, no obstante, se deroga el artículo 2 de dicha ley, que protegía la moral y las instituciones y que fue la excusa más empleada para castigar a estas revistas.

Antes de esa fecha, ya había aparecido la revista *Star*, en 1974. Se trató de una revista fundamental en el mercado español porque, con cierto retraso, se publicó *comix underground* de Robert Crumb o Gilbert Shelton, por ejemplo. Pero, además, fue una de las primeras ocasiones para ver el trabajo de la nueva generación de autores españoles: Max, Gallardo, Ceesepe… Poco después, Toutain, el responsable de Selecciones Ilustradas, comienza a publicar revistas antológicas de cómic adulto…

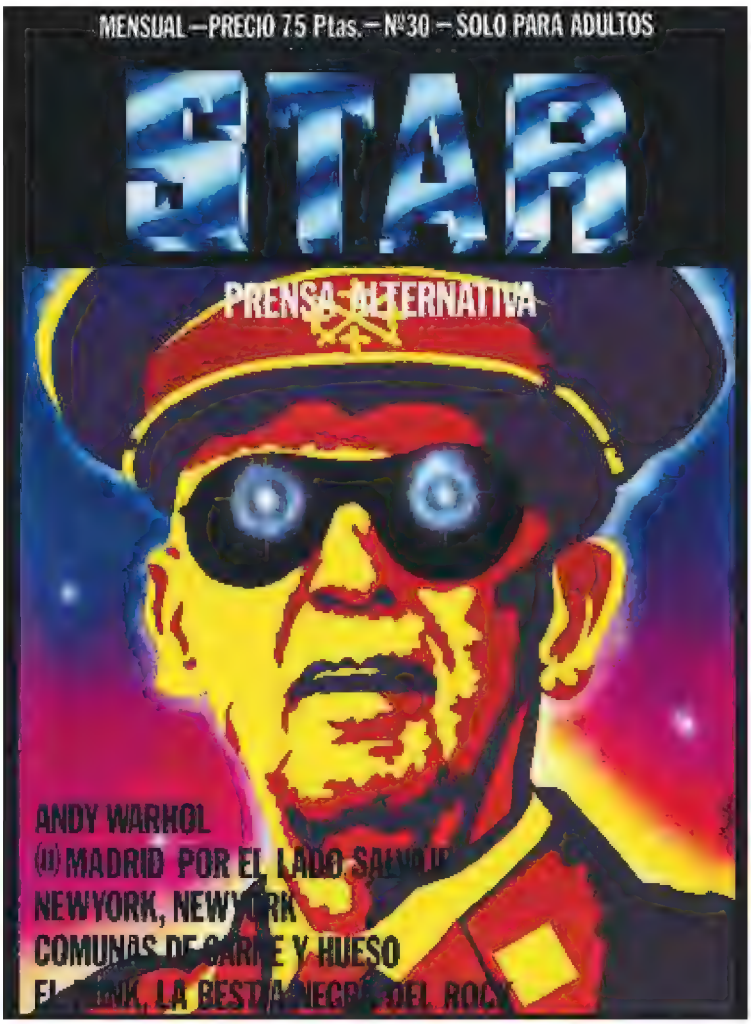



FIG. 13. Una de las cubiertas más conocidas de la revista *Star*, correspondiente a su número 30 (1977).

Aunque, como os podéis imaginar, la definición dista mucho de lo que hoy consideramos como tal: hablamos de cómic de género, fantasía, ciencia ficción, terror, etcétera, que tiene unas dosis mayores de erotismo y violencia, aunque también ciertas reflexiones políticas o filosóficas, en consonancia con el cómic francés que se había empezado a hacer en los sesenta.

La precisión temporal es importante: tengo la impresión de que muchas tendencias y obras llegaron a España tarde, con aproximadamente una década de retraso, de modo que rápidamente les pasó por encima la siguiente generación. En muy poco tiempo, en revistas como *Cimoc*, *Totem*, *Comix Internacional* o *1984*, editoriales como Nueva Frontera, Toutain y su más directo competidor, Norma Editorial, publicaron en España en forma seriada decenas de obras fundamentales para el cómic franco-belga y americano, así como también obra de producción propia y, muy importante, parte de la producción para el extranjero que los autores españoles en la nómina de Selecciones Ilustradas habían realizado.

Fue la época en la que empezamos a conocer realmente en España el trabajo de autores de prestigio internacional como Esteban Maroto o Pepe González, pero también es la época en la que la figura de Carlos Giménez se sitúa en el primer plano, gracias a *Paracuellos*, *Barrio* o, ya en los ochenta, *Los profesionales*.

Este debate continuará en el próximo número de *CuCo, Cuadernos de cómic.*

# CuCoEntrevista

# *Entrevista a Pere Joan*

*Por Pau González Gost*

Esta entrevista fue publicada en el número 82 de *La bolsa de pipas* el año 2011 con motivo de la publicación de la novela gráfica basada en el *Nocilla Experience* de Agustín Fernández Mallo. La entrevista fue realizada en la casa situada en el centro de Palma del autor.

Pere Joan. *Nocilla Experience. La novela gráfica*. Madrid, Alfaguara, 2011, p. 190

**¿Cómo es tu relación con la literatura?**

En general ha sido siempre bastante intensa, ahora tengo poca relación con la narrativa. Leo bastante pero por ejemplo considero la prensa diaria como una forma de literatura, y veo todo el fenómeno de una forma más amplia: me interesa la poética que hay dentro de la narrativa pero considerando narrativa cualquier historia contada en diferentes formatos: una serie, un anuncio, etcétera. Antes leía más novela pero desde hace más de dos décadas las novelas que he leído son contadas ya que siempre me parece que están alargadas artificialmente, es decir, que si la gente narrase de forma más sintética sería mejor. De todas formas siempre se ha dicho que el cómic que hago tiene un punto literario, supongo que es el punto de vista: poner el acento en el estilo más que en las situaciones.

**La pregunta venía porque repasando tu obra se nota esta relación intensa con el medio escrito…**

Al principio sobre todo, cuando buscaba mi estilo, no sabía bien hacia dónde tirar (cosa que me pasa todavía) y hacía historias cortas, buscaba a amigos míos que escribían para encontrar registros diferentes que no estuvieran en el mundo del cómic. Ahora estos registros están integrados en nuestro medio pero a principios de los años ochenta todavía no.

**¿Se puede decir que tienes una visión de la literatura que es un poco *afterpop*?**[1]

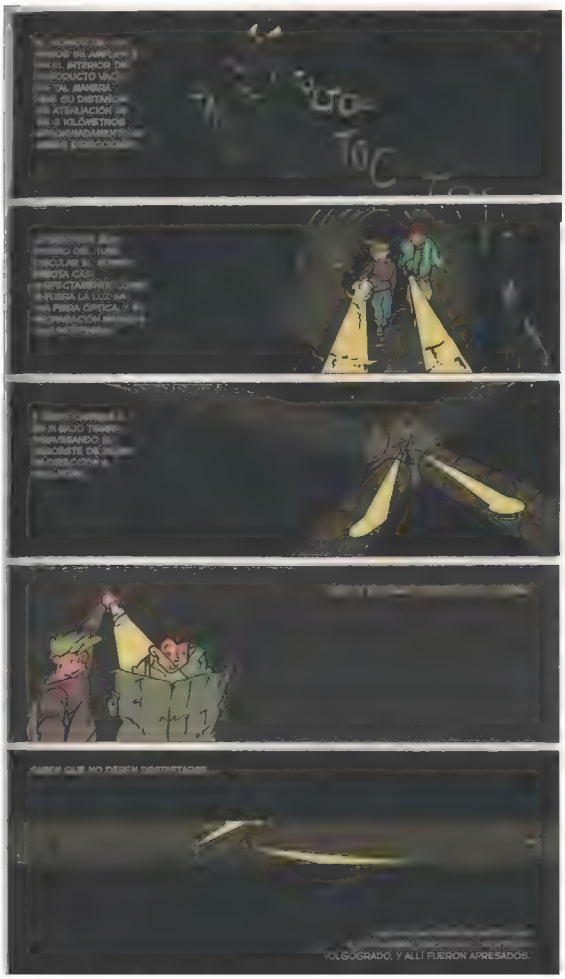
Sí, aunque no diría que soy un *afterpop*, pero siempre he tenido esta visión tanto de la literatura como del cómic. Pero la tengo en muchas cosas, también en la pintura… Tengo un pie en distintos lugares, no descarto cosas por categorías previas sino que me fijo en si funcionan, si tienen intensidad, y si son buenas. En este sentido la gente que hacemos cómic siempre hemos tenido amplitud de miras. Todos los autores de cómic que conozco leen tanta literatura como cómic. Cosa que no creo que pase con los autores literarios. Creo que tienen más la concepción de alta y baja cultura, que para mí es

[1] Este término está sacado de Fernández Porta, E. *Afterpop*. Barcelona, Anagrama, 2010.

una distinción que hace años que está superada, es una resistencia inútil. Considerar las cosas por categorías previas es absurdo, es como considerar un cuadro según el marco que tiene.

**¿Tiene que ver esto con el hecho de que te gusta huir de catalogaciones genéricas?**

De hecho siempre pienso que lo que hago no se sabe a qué género pertenece. Cuando hago una ilustración es bastante narrativa, a veces he hecho historias en las que no pasan muchas cosas, otras son como un artículo de opinión o un ensayo. A lo mejor soy inconstante por estar dentro de varios géneros a la vez, pero tengo la cabeza dispersa, lo que me da una visión de las cosas dispersa.




Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 81.

**¿Es esto lo que has hecho en *Azul y Ceniza*?**[2]

Sí, esto era un ensayo en forma de cómic y en diferentes registros. Cuando quería contar una historia que había leído por ahí la contaba en boca de alguien y pensaba que era como un documental para la TV, si no hay imágenes es como hacer una teatralización. Si se tiene que explicar un testimonio se entrevista a una persona, si se tienen que explicar conceptos abstractos se hace en otro registro gráfico para explicarlos. Y después están los contenidos que pertenecen más al mundo sensorial, que necesita una forma más indirecta: se adopta un formato que no se sabe si son sueños o pensamientos. También se interrumpe la narración con estos pequeños pictogramas que pongo a veces, algunas son más evidentes y otras menos.

**¿Se puede decir que estás en una encrucijada entre el cómic y la literatura?**

Yo pensaba hace unos años que mi signo geométrico-totémico era la espiral: donde partes de un punto y das vueltas ampliando el circuito cada vez más, como persona obsesiva que soy. Después pensé que estaba en una encrucijada entre la imagen y la palabra, encrucijada que encontramos en el cómic. Últimamente pienso que vivo en una rotonda y a veces cojo un camino y a veces otro.

**¿Te sientes como un niño recorriendo túneles subterráneos con ion radioactivo en la barriga?**[3]

[2] Pere Joan. *Azul y ceniza*. Palma de Mallorca, Inrevés, 2004.

[3] Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 33.

Esta es una de las imágenes más angustiantes de este *Nocilla Experience*, es raro que me preguntes esto. Me sentía más como otros personajes. Pero ahora que lo dices en *NSLM*[4] me hice una autopregunta: ¿qué sientes cuando dibujas? Contesté que me sentía como una vieja que cantaba canciones para niños pequeños y grandes. La fuerza que tiene la narración de Agustín es que hace historias muy concretas con una poética y una fuerza que también representan ideas… Los niños estos no están tan mal porque van acompañados, si fueran solos sería terrorífico. También ellos saben lo que hacen, son niños dentro de un mundo en descomposición.

**¿Cómo fue la experiencia de *NSLM*?**

Yo me apunté para acompañar a Max en este viaje. Al principio era un cómic de mucha sobriedad, muy militante, contra la imposición de la industria en un momento en el que no cabían cosas más sutiles en el cómic. Después ya fue algo más de celebración, más colorista, con mucha ilustración… Fue como una explosión de color al juntar cómic e ilustración. Fue como sentirse formar parte de una comunidad de gente que estaba en lo mismo. Nosotros abrimos la puerta cuando no había ninguna puerta abierta, y después se han abierto cincuenta. Ahora ya hay muchas editoriales pequeñas, incluso las editoriales grandes se arriesgan a lo que nosotros nos arriesgamos. Y después nos retiramos y dejamos paso a la gente que tenía más posibilidades editoriales. Pero estoy encantado que una industria fuerte pueda asumir estos costes editoriales.

**¿Crees que este es un libro mandálico?**

Sí, me he dado cuenta mientras lo hacía. Cuando lo he dibujado he visto mucho más esta estructura, los saltos hacia delante o hacia la casilla de salida. La espiral nace de un punto concéntrico pero expansivo. Tal como está construido es un poco así, es una realidad que funciona a saltos y una narrativa que juega a esto. No sé exactamente cómo lo construye Agustín, pero yo lo hago así: coloco cosas que me interesan y después veo cómo se relacionan entre ellas, y en el recorrido a veces voy hacia delante, otras hacia atrás, y creo una encrucijada de distintos personajes. Me hace gracia que se cite el parchís[5] y no el ajedrez que es más literario, porque el parchís me parece más entretenido. Para mí el ajedrez tiene demasiada matemática y seriedad y poco juego, en cambio el parchís tiene un dinamismo que entretiene más y además tiene un punto colorista, y esto es lo que yo siempre he intentado: unas cuantas piezas que se mueven al mismo tiempo, varios jugadores, jaleo… Además, las caras que ponen los jugadores de ajedrez son las de la alta cultura: con el ceño fruncido y absortos del resto del mundo, en cambio los jugadores de parchís chillan, ríen, beben mientras juegan…

**Alicia en el país de las maravillas.**

Me ha gustado siempre esta mezcla de surrealismo, de matemáticas sumergidas, como una parte de ciencia escondida, y que el cuento sea contado por un sacerdote al que le gustaban las niñas aunque fuera platónicamente. Me gusta que se lo cuente a una niña y que sea más para adultos que para niños; me parece una de estas carambolas que yo aspiro a hacer. Hay frases bue-

[4] *Nosotros Somos Los Muertos*, revista publicada por Max y Pere Joan que sacaba a la luz obras de autores jóvenes y experimentales.

[5] Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 7.

nísimas como «lo importante es saber quién manda», este tipo mientras cuenta un cuento infantil está hablando de otras cosas. Es un recorrido extrañísimo sin moralina.

**El colorismo del parchís me ha hecho pensar en la psicodelia…**

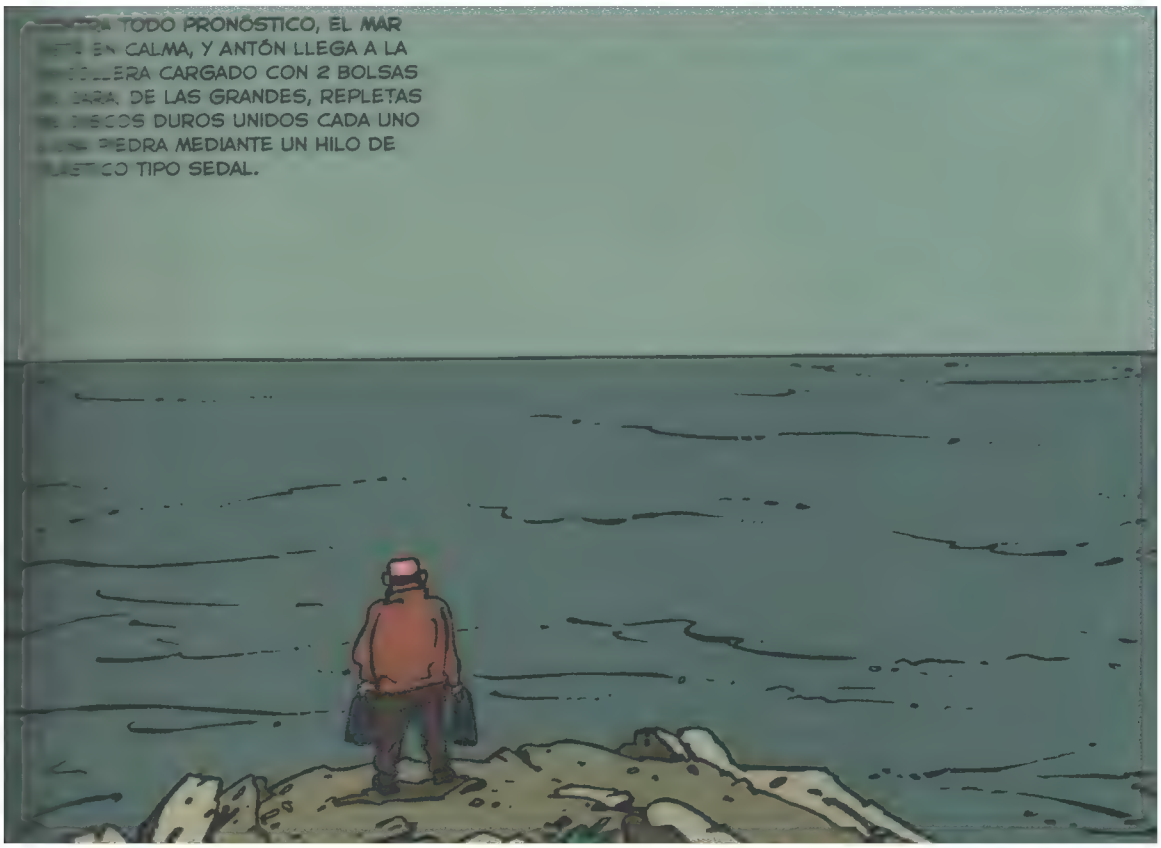
Yo no soy muy psicodélico y no creo que tenga referencias de este tipo. Con el color soy más bien barroco, y pongo todos los colores cada vez. Esta vez he intentado contenerme y el hecho de que lo haya dado directamente otra persona (Flavia Gardiulo) ha sido una forma de acercar gamas para cada personaje y para cada capítulo. Mi primera intención era darlo directamente yo mismo con *gouache*, pero no hubiera acabado nunca y hubiera quedado algo demasiado exuberante gráficamente. He intentado unificar el color de la página, que tuviera una unidad gráfica.

**En el libro el tema de la soledad es muy importante; ¿crees que es una característica existente en todos los artistas?**

No lo sé. El hecho de dibujar es un acto solitario, por eso yo disfruto mucho cuando trabajo con algún amigo: con Álex Fito, Max… Pero hay gente que lo trata más y hay gente que lo trata menos. La narración de Agustín lo trata pero está compensado en su caso por la característica de que todos sus personajes tienen un proyecto en marcha que puede tener un punto loco, pero ellos creen en él y tienden hacia una mirada más ilusionada hacia el futuro. Los personajes no son solitarios lloradores si no que son tíos activos con un proyecto. Cuando acepté el encargo no me fijé, pero es lo contrario que yo había planteado en el *Azul y Ceniza*, gente que sacrifica su vida por un ideal inútil que no lleva a ningún sitio. En cambio los Nocillas tienen un punto de soledad y extrañamiento, pero todos tiene una quimera y la llevan a cabo con bastante naturalidad, esto le quita hierro a la soledad en la que viven. Gráficamente he intentado explicarlo situando a los personajes a un lado de la viñeta, o muy abajo con mucho cielo encima. Esto es algo que ya hacía antes y no sabía por qué lo hacía así y reflexionando creo que es porque pienso que esta es nuestra posición en el mundo: pegados al suelo con mucho espacio encima. Siempre que he podido he buscado esta forma sutil de representar esto, y creo que va bien con la narración. Además las metáforas gráficas que no son explicadas creo que son mi aportación como dibujante a una historia que ya está dicha en letra. Agustín piensa que tenemos en común que el espacio geográfico y físico donde se mueven los personajes es otro personaje. Yo siempre cuando dibujo intento que no sea solo el soporte para una narración sino que tenga una presencia: tanto el trazo como la distribución de los objetos por el espacio al lado de los personajes. Como que nunca he hecho un personaje con continuidad siempre digo que mi trazo y la distribución de los objetos en el espacio son mis personajes de continuidad.

**¿Cómo influye el hecho de vivir en una isla en tu creación?**

Definitivamente. Yo siempre que dibujo inconscientemente me sale un horizonte. Es la separación clara del mar. Tengo muy claros los límites geográficos. Pero no me ha influido en la temática, no hago temáticas isleñas que tampoco sé cuáles son. Pero sí en esto, en el horizonte, ya que casi la única línea recta que encuentras en la naturaleza es el horizonte; también en la separación de la tierra y del mar, que es muy clara.


TODO PRONÓSTICO, EL MAR
EN CALMA, Y ANTÓN LLEGA A LA
ERA CARGADO CON 2 BOLSAS
DE LAS GRANDES, REPLETAS
DUROS UNIDOS CADA UNO
PIEDRA MEDIANTE UN HILO DE
TIPO SEDAL.

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 113.

**¿Podría ser que este horizonte tenga que ver con la ilusión por el futuro y por los proyectos?**

Ahora que lo dices a lo mejor es una visión de un espectador más que de un actor, como cuando te sientas en la playa sin hacer nada: sentado, mirando embobado. Cuando alguien me pide un dibujo de la categoría «guapo para colgar», lo que me sale son unas rocas, un pino que se tuerce hacia abajo en caída, y es como la actitud del espectador. La actitud de una cosa calmada, bastante abierta, en la que no pasa nada, o ha pasado antes o tiene que pasar, pero en ese momento no pasa nada.[6]

**¿Sois todos los dibujantes una isla?**

Sí, pero aquí en Mallorca todos los dibujantes nos sentimos parte de una comunidad. Y por ser una actividad artística es poco rivalizadora, bastante cooperativa. Puede ser porque el cómic es un medio donde los egos están más rebajados que en otras profesiones artísticas, porque la posibilidad de pegar un salto cualitativo es más difícil. Es una actividad de hormiguita porque no hay *Operaciones Triunfo*, ni grandes saltos a la fama.

**Tu obra está muy marcada por una fuerte abstracción pictórica y por la representación gráfica de procesos de pensamiento.**

Sí, muchas veces me tengo que contener respecto a mi trazo cuando hago una historieta porque se me iría hacia otro sitio y la tengo

[6] Creo que Pere Joan está planteando aquí de una forma bastante original el concepto de *horizonte de expectativas* [*N.d.e.*]

que llevar hacia donde me he propuesto contar en ese momento. A veces existe esta lucha, esta tensión. Me gusta mucho contar el pensamiento abstracto y creo que tengo más facilidad para expresar el pensamiento abstracto, con iconos y con imágenes, que para realizar una narración más canónica. Tampoco quiero hacer cómic exclusivamente abstracto, soy contemporizador, como que vivo en una rotonda o en una encrucijada, vivo la tensión entre la narratividad y la abstracción.

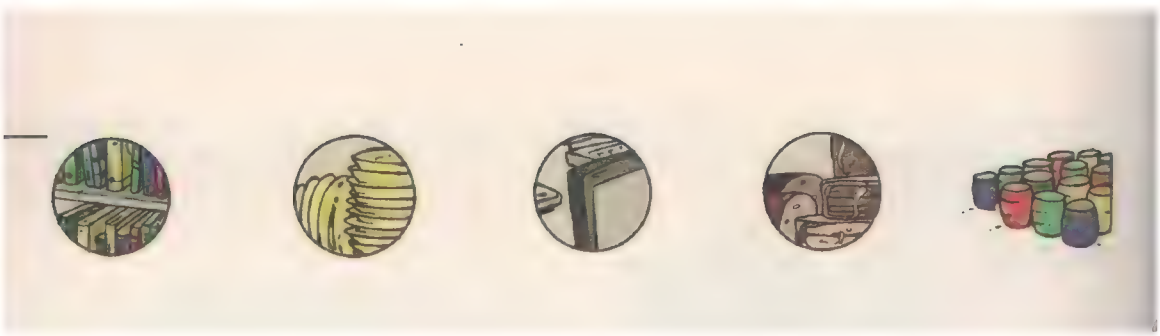
**En la novela tienes tres maneras de representar la abstracción: caóticamente, figurativamente y geométricamente.**

Yo en lugar de caótica la llamaría sensitiva, ya que es la manera de representar cosas que son casi irrepresentables. Para la figuración he elegido los iconos porque creo que el siglo xx ha acentuado la explicación con iconos de conceptos, pienso que es una característica de este siglo la síntesis gráfica para explicar cosas. Los iconos los he hecho más narrativos. Además el cómic vuelve a los lenguajes que estaban juntos antes, cuando los conceptos se expresaban con pictogramas. En el cómic los personajes son un pictograma retórico que tiende a la simplicidad; por eso son más creíbles los cómics de línea clara que aquellos más realistas que están acartonados. Esta tensión me gusta para otro tipo de trabajo que hago: divulgación para organismos institucionales en el que procuro contar con iconos y cosas simples conceptos más complejos (además, mi cabeza funciona así). La representación geométrica, que es una geometría fundida es una geometría para jugar, como el parchís. Las imágenes que he puesto son más abstractas y tienden a lo geométrico porque tienen juego, son más orgánicas.

**Aparecen en la novela muchos iconos relacionados con la imaginería pop. ¿Son iconos los referentes pop?**

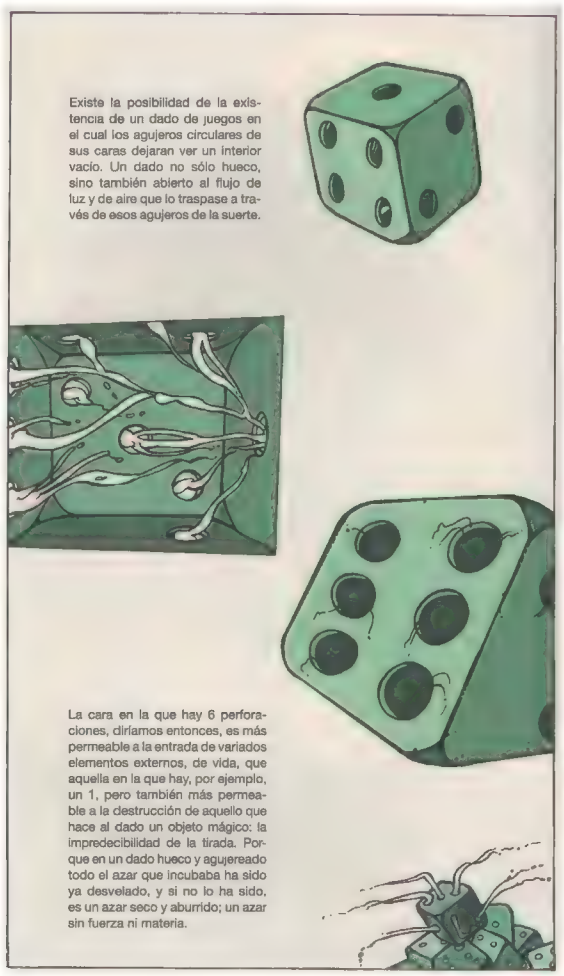
Hoy en día cualquier cosas que sale a la palestra deja de tener sentido para convertirse en un icono o en un comodín para usar en cualquier cosa. Me asombra mucho ver hoy en día a gente con una camiseta del Che Guevara, porque en un entorno como el nuestro no tiene ningún sentido, ya que la vida de la gente que lleva esta camiseta no tiene nada que ver con la vida del icono que llevan. Son iconos deslocalizados. En la novela he puesto pocos propios, son los que salen en la novela, aunque la voz gráfica sea la mía, la voz literaria es la de Fernández Mallo.

**Uno de los puntos fuertes del libro es la importancia de los paisajes, ¿cómo lo has hecho para construir la puesta en página en el cómic?**



Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 164.

Estuve bastante preocupado desde el primer momento por el formato del libro. Me hacía ilusión que estuviera dentro de una colección literaria pero el formato es pequeño y estrecho y mi preocupación era que no parecieran sellos con cabecitas que hablan, dar amplitud. También venía limitado por un número de páginas concreto: que no superara las páginas que tiene la novela. Primero había un trabajo de eliminar escenas y pensar en aquello que dejábamos fuera. Eliminar es doloroso pero teníamos que podar un poco. En la puesta en página intenté hacer bastantes viñetas pequeñas y de tanto en tanto alguna más grande que daba amplitud y que era como un cambio de escala gráfica y de formato que desintoxicaba de tanta viñeta pequeña. También intenté que los capítulos acabasen por página porque como la novela es muy fragmentada, para no aumentar la confusión reduje todos los capítulos a una, dos o tres páginas. A veces salía solo y otras tenía que pensarlo mucho.


Existe la posibilidad de la existencia de un dado de juegos en el cual los agujeros circulares de sus caras dejaran ver un interior vacío. Un dado no sólo hueco, sino también abierto al flujo de luz y de aire que lo traspase a través de esos agujeros de la suerte.
La cara en la que hay 6 perforaciones, diríamos entonces, es más permeable a la entrada de variados elementos externos, de vida, que aquella en la que hay, por ejemplo, un 1, pero también más permeable a la destrucción de aquello que hace al dado un objeto mágico: la impredecibilidad de la tirada. Porque en un dado hueco y agujereado todo el azar que incubaba ha sido ya desvelado, y si no lo ha sido, es un azar seco y aburrido; un azar sin fuerza ni materia.

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 162.

**El otro día me comentabas que tardaste un año más del tiempo que te dio la editorial para entregar el libro.**

Sí, lo más complicado era la responsabilidad de traducir bien en cómic un libro que ya estaba hecho y sobre el que quería ser fiel y también las partes descritas en lugares que existen. Cuando trabajo con documentación gráfica de lugares me siento menos cómodo que cuando voy a mi aire. Al principio esto fue un freno aunque después me gustaba, incluso en el museo de historia natural de Londres me metí en el Google Street View y caminé por las calles de al lado del museo para encontrar los sitios que prefería dibujar. Yo siempre trabajo con muchas dudas, y nunca había hecho un trabajo tan largo, ya que soy más de historias cortas. Era un encargo que me imponía respeto aunque al final acabara disfrutando. La editorial ha sido comprensiva con esto.

**¿Qué criterio has seguido para sustituir texto?**

Todo lo que podía hacer con imagen lo tenía que hacer con imagen. Excepto estos insertos que Mallo pone entre capítulos en los que he puesto el trozo de texto con algún icono en relación a lo que se cuenta para ilustrar o ampliar su significado. Y la otra premisa era evidenciar las conexiones poéticas que hay en el libro, de las que me di cuenta a medida que lo hacía: los desiertos, el fluir de las cosas, etcétera. Había algunas

cosas como un dado vacío que Agustín se lo imagina pero no ha sido nunca representado, con estas cosas son con las que más he disfrutado. Hubiera podido hacer el libro todo de forma gráfica pero hubiera sido una versión mía muy abstracta.

**A veces me hubiera gustado que te dejaras ir más.**

Yo he intentado hacer un trazo muy contenido de línea clara. Pero creo que esta era mi función en este libro porque si no hubiera hecho uno propio. No era ilustrar el libro de manera libre sin tener referencias de lo que se está ilustrando. Yo tenía que traducir con imágenes una novela ya editada, el punto de partida era de Agustín aunque el desarrollo sea mío. Además la editorial ha entendido que al final era una obra mía basada en este libro preexistente, y no ha puesto el nombre de Agustín en la portada. Esto no ha sido una opción mía.

**En la novela haces una reconstrucción gráfica de lo que en el libro no vemos si no que imaginamos ¿funciona el dibujo como esa parte del cerebro de la que habla la novela que reconstruye aquello que no vemos?**

Sí, porque el dibujo es más indiscreto que la palabra, y al mismo tiempo te abre cosas y te define el personaje. Agustín se sorprendía de ver escrito en imágenes lo que él había escrito en palabras. De hecho, yo le pregunté cómo veía los personajes gráficamente, físicamente, y no me dio ninguna indicación, excepto con Bacterio que está claro que se refiere a un personaje de Mortadelo y Filemón, y Julio, que evidentemente es un fantasma de Cortázar. Pero los otros los he imaginado yo, es una cosa que no estaba descrita y he tenido que visualizar e inventar. Lo otro es captar la atmósfera y el tono. Para mí el tono de una narración y de un dibujo es casi tan importante como lo que se cuenta, es básico. Con eso me acerco más a lo poético que a lo narrativo, porque la voz del que cuenta es tan importante como lo que cuenta. Me refiero a las palabras que escoge el poeta o el escritor en el caso de la literatura o de la poesía y la intención que le dan. Siempre intento que el dibujo no sea solo el soporte de una historia si no que tenga ecos de otras cosas, que provoque y tenga resonancias propias.

**¿Como una entidad propia?**

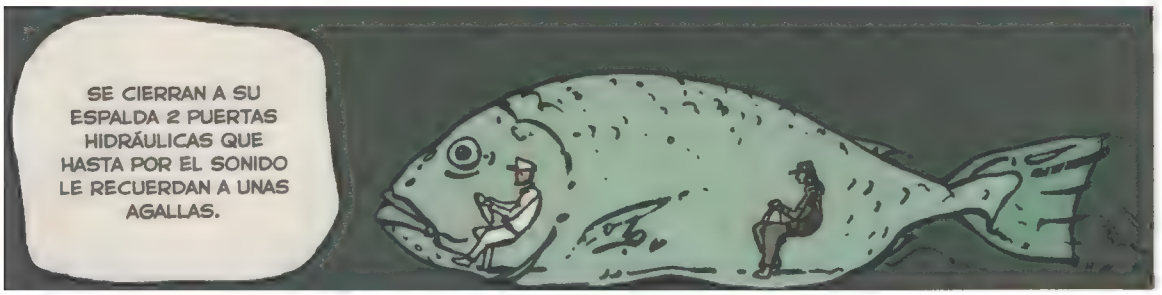
Sí, una entidad propia. Es algo que yo echaba de menos en los últimos años en el fenómeno de la novela gráfica, que encontraba que era excesivamente literaria y que no usaba los recursos del dibujante. Hay mucho dibujo de urgencia para contar una historia, pero sin una fuerza gráfica propia. Pero en este caso yo quería que tuviera una resonancia propia. Que lo puedas mirar y no solo leer. Es una cosa que hago con los cómics a veces, se puede hacer y es muy lícita, una vez leídos los puedes mirar y eso ya te nutre como si los leyeras.

**Te has dejado llevar en cuanto a la creación de metáforas visuales…**

Sí, con esto disfruto y creo que estoy más dotado para esto que para la narrativa canónica, que hay gente que la hace mucho mejor que yo. Creo que puedo cargar con la parte de las metáforas y la parte más difícil de explicar con palabras.

**Cuando aquel personaje se mete dentro del autobús como si fuera un pez…**[7]

[7] Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 58.




Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 58.

Sí, es que esto es como absurdo explicarlo solo con palabras si estás manejando la imagen. Es lo que él piensa. Y por lo tanto que mejor que usar el dibujo que es el elemento que estás trabajando, además con el dibujo tiene el mismo coste dibujarlo que ponerlo en palabras. En el cine te cuesta una fortuna visualizarlo. Además en los cuadernos que yo hago a lápiz me funcionan como un diario de metáforas y de ideas. Me funcionan como un laboratorio de metáforas. Algunas no sé lo que representan pero no están hechos como una representación de la realidad formal, para lo que ya hay otros medios para representarla.

**Es curioso que dentro de este realismo metas esta figuración.**

A veces me sentía como si fuera Hergé y hubiera dejado de hacer Tintín y me hubiera situado en otro contexto más metafórico, más poético o más discursivo, no tan narrativo y decía: coño, esto es un Tintín hecho más adulto.

**¿Se puede entender que para ti el arte es sobre todo metafórico?**

El arte puede ser muchas cosas, no hay un canon estricto. Puede ser representativo, emocional, sensitivo, discursivo, metafórico… Lo que a mí me interesa más (y creo que también es lo que hago mejor) es este aspecto concreto del arte.

**La importancia de las fronteras y de los márgenes es una constante en el libro ¿Crees que el hecho de usar un género como la novela gráfica, que es un género híbrido…?**

Bueno, es un formato. Creo que la novela gráfica es más una actitud y es una situación dentro del mercado. A nadie le gusta del todo la etiqueta y esta es cuestionable pero funciona y está bien. Además permite estas cosas híbridas, que no tenían la casilla hecha y ahora ya la tienen y está bien.

**¿Te he ofendido con lo de que me hubiera gustado que te dejaras ir más?**

No, si ya te digo que esta ha sido una de mis dudas pero creía que aquí debía trabajar como si fuera una película: el actor es uno, el que ilumina es otro, etcétera. Y esto para mí era trabajar en equipo. Yo era una parte del equipo y Agustín era la otra parte, y aunque él no hablara sobre la novela gráfica ya había hablado antes con su libro y yo debía encajar cosas, y creo que está bien que haya sido así. Ahora me planteo hacer otra cosa en la que me deje ir más, sí, pero otra cosa.

**¿Con las ideas que se te han ocurrido haciendo esta novela?**

No, con cosas que tenía antes y que siempre tengo aparcadas. Yo tengo muchas cosas

aparcadas, tengo un gran *parking* de cosas sueltas que a veces arrancan y otras veces no. Cuando hago un cómic me gusta que formalmente sea muy legible. Aunque el significado y lo que provoca en el lector sea muy abierto, visualmente creo que debe ser muy legible. Y la literatura de Agustín, aunque de planteamiento es muy compleja, es muy legible, en cuanto a verbalización no hace frases enrevesadas… Se entiende. Lo que no sabes es de lo que está hablando exactamente, en concreto. Lo cual me parece fantástico porque a mí también me sale así, no hay un mensaje con el que dices: este es el mensaje, como en muchas de las novelas que triunfan ¿Por qué? Porque de lo que se habla se puede resumir en una frase, y es comprensible para mucha gente. Lo que él hace es motivador, por eso las solapas y las contraportadas de sus libros describen fragmentos de la novela, no lo puedes explicar exactamente. Te preguntas: ¿es una novela que va de qué? Es muy difícil decirlo, y si se sabe no se debe decir, se tiene que descubrir. Con esto estoy de acuerdo con su planteamiento general.

**¿Puedes hacer un avance de alguna cosa que tengas en mente?**

Solo te diré que trabajo con diferentes guiones y cosas diferentes. Uno es para Sonia Pulido que me pidió otro libro, aunque yo pensaba que quedaría muy cansada de dibujar mi historia. Y lo otro es material que dibujaré pero no sé bien todavía… Probablemente saldrán en formato digital, hechas a propósito para ese formato. Las aplicaciones las hará otra persona. Hasta ahí puedo leer. De momento estoy haciendo un guion y apuntando ideas en plan *totum revolutum*. Es como trabaja Agustín también, va haciendo hasta que ve que la cosa toma forma, no empieza por el principio. Se trata de ir haciendo *links* entre cosas…

**¿De qué ideas te gustaría hablar en obras futuras?**

Yo siempre hablo de una cierta extrañeza delante de lo que pasa y de lo que eres. Esto es muy abstracto pero yo creo que hablo de esto, más que de cosas susceptibles de ser un titular de un periódico, hay otra gente que lo hace y me parece muy bien. Todo esto tiene que ver con lo muy físico y lo muy psíquico… El cuerpo humano me parece una cosa rara y evidentemente cercana, y el funcionamiento del cuerpo humano también, y lo otro es lo psíquico. Por eso me gusta mucho la actitud que tiene Lluís Juncosa, que es lo más físico y lo más psíquico que hay.

**La frontera, los márgenes, se expresan a veces a través de la idea de la piel, ya que esta actúa de frontera entre los seres humanos y el mundo. En la piel se refleja la luz del mundo, y la luz permite el fenómeno del color. ¿Crees que es lógico que el siguiente paso de esta novela fuera ser adaptada gráficamente?**

Sí que es lógico. De hecho creo que mi aportación es esta: hacer evidentes cosas que están en la novela y que se te olvidan cuando la lees por la cantidad de información que da Agustín. Hay metáforas que son una línea que sigue todo el libro y yo las he dibujado y se te quedan más. Lo de la piel yo lo veo casi como un elemento de disolución porque se habla de la piel de un dinosaurio que está perdida en el mundo porque se ha disuelto; está el esqueleto pero no la piel. Estos elementos de disolución me gustan mucho como estados fronterizos, cosa que puntúa el libro, los estados intermedios: como una cosa líquida que choca contra una sólida y sale una gaseosa, o los nómadas de la estepa rusa que son como un estado gaseoso dentro de un territorio. Yo cuando dibujo algo me

Una mujer llamada Cynthia Ferguson, licenciada en Medicina por la Universidad de Columbia, ha escrito el libro *Historia universal de la piel*, un tratado que abarca desde las enfermedades de ese órgano a la antropología, usos y costumbres asociados a ella a lo largo de un amplio abanico de culturas y razas. Cuenta que todo se le ocurrió cuando, en las prácticas de cirugía que ella supervisaba en la universidad, todos los alumnos tenían un miedo impresionante al primer tajo de bisturí, cortar la piel les producía una desazón y grima que incluso algunos no podían soportar. Sin embargo, en cuanto metían las manos dentro de la brecha y tenían que acometer auténticas carnicerías en los órganos internos, ese rechazo desaparecía, y hasta se divertían de la misma manera que los niños cuando juegan con el barro o a las cocinitas. Eso le hizo ver el poder de ese órgano que mide 2 m² en un ser humano estándar; el órgano más extenso que existe.

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 37.

gusta que esté un poco agrietado. A pesar de ser pop, me gusta hacer pop con grietas, y creo que también los *afterpop* son pop con grietas. Porque muestran estas cosas más orgánicas y más de un mundo en transformación, no como el pop clásico que es más rotundo. El mundo en transformación es uno de sus temas y esto va un poco con

lo mío; sus personajes y sus cosas tienden a disolverse. Así la piel que sale aquí creo que tiene que ver con esto: con la transformación, la disolución, que muchos dibujos míos también tienden a esto. El extremo a un dibujo mío sería un Chillida que es compacto y no tiene grietas, en cambio lo mío es más bien una cosa orgánica fundida de Dalí. Y si el dibujo hubiera sido más realista habríamos puesto más poros y pelos, pero es una historieta.

**Tanto Agustín como tú habláis de los estados de la materia como una de estas fronteras. ¿Qué consecuencias tiene esto en el tratamiento de las viñetas?**

Las viñetas en mi caso están comprometidas con la narración y con la fluidez del relato. Por otro lado, cuando puedo expresar las cosas de otro modo lo hago. Por ejemplo para expresar que los ingleses son excéntricos porque ahí arriba hace un clima frío; esto lo dibujo con una línea que se rompe y que dibuja un icono que es la cabina de teléfono típica al revés,[8] pero, claro, son recursos que aplico siempre que puedo, pero no siempre puedo aplicarlos. Si no habría demasiadas sobreexposiciones de narración, de metáfora y de todo, se tiene que calibrar cuándo se puede hacer esto y por otro lado conseguir que la narración sea fluida. No se debe hacer un crucigrama que tenga que descifrar el lector, al menos gráficamente, conceptualmente es otra cosa.

**¿Crees que tu dibujo es fronterizo entre lo líquido, lo sólido y lo gaseoso?**

Sí, de hecho a veces me siento constreñido por los límites de las viñetas, pero es la gracia de este medio también. Esta ilusión de narración entre viñetas, la fluidez que se da entre cosas estáticas. Y es con lo que luchamos cada día en este medio, de lo estático a lo dinámico, contar cosas y que además haya un *plus* de otras cosas que estén fuera de la narración pero que vayan apareciendo; esto es lo que me interesa a mí dentro del cómic. Un *plus* de significado y sugerencias que vayan asomando paulatinamente.

**Me recuerda el concepto derridiano de encontrar la ruptura dentro de los límites sin salir del todo de esos límites (la diferencia)…**

Sí, además a veces sale provocada conscientemente, o a veces sale inconscientemente con el proceso de dibujar y de escribir. Es una suerte pero muchas veces sale sin darte cuenta, yo soy muy partidario del inconsciente reconducido hacia lo consciente. En este sentido los surrealistas son la revolución del siglo xx.

**Entonces ¿tiene mucha importancia el inconsciente en tu obra?**

Tiene mucha importancia en el mundo. Lo que pasa es que la gente trata de racionalizarlo y de creer que lo que ellos hacen es consciente y la mayoría de cosas que hacemos son inconscientes, aunque después debas someterlo al análisis consciente. Pero ser conscientes de que el inconsciente es importantísimo y es una fuerza que nos mueve es básico. En el caso de mi dibujo, sobre todo. Creo que también lo que hace Agustín está influido por esta idea. Me refiero a que él dice que no escribe para nadie en concreto, sino que escribe aquello que le sale. Lo que pasa es que después él lo estructura porque es físico y sabe colocar una palabra detrás de otra.

[8] Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 29.

**Hay una escena de *Azul y Ceniza* en la que el personaje está en una habitación de hotel y de golpe entra en una selva.[9] ¿Tiene algo que ver con el inconsciente?**

Sí, esto tiene que ver con la dispersión y con el inconsciente. Tiene que ver con la identidad. Yo propuse aquí que entrara dentro de una selva que es el espacio en el que vive él mismo, donde viven sus pequeños yoes. No es un yo único sino que está dividido en diferentes aptitudes: está el contemporizador, el enérgico, el cobarde… No me acuerdo de más pero son diferentes aptitudes que todos tenemos, como corrientes dentro de una misma cosa que luchan entre sí. Cada día desaparece uno y no se sabe quién lo ha matado (esto era una broma con *10 negritos* de Agatha Christie). Al final solo queda uno que piensa que él no ha sido y se acaba. Tiene que ver también con aquello que no sabemos de nosotros mismos, ya que estamos compuestos por fuerzas distintas. Era una forma de contar lo mental con pequeños pitufos u homúnculos. La selva es casi lo inconsciente: exuberante creciendo y creciendo sin ser controlable, desordenado. Yo meto estas cosas dentro de la narración, y *Azul y Ceniza* acabó siendo un compendio donde metí demasiadas cosas sin explicar. Mirando atrás veo que igual falta explicar estas cosas, hacerlas más evidentes. Pero… puedo explicarlo todo, señor juez. Mucha gente se quedaba sin saber qué decir, no sabían si lo habían pillado o no. Después también estaba la gente que lo entendía al revés.

**Es que vivimos en un mundo en el que parece que todo tenga que explicarse…**

Es que cuando me piden estas cosas yo digo: no hago sudokus. Mi mujer hace sudokus, la relajan mucho porque supongo que es algo que está más allá del mundo. Pero yo no hago, no hago crucigramas, no me cuadran las cosas. Busco conexiones extrañas o no visibles entre cosas que hay. Este es mi trabajo y mi forma de percibir el mundo: buscar conexiones no evidentes entre todo. Pero explicarlo todo… Yo no. Si tuviera que resolver un crimen, entonces sí.

**¿Crees que hay alguna conexión que una toda tu obra?**

Sí pero no. No sé cuál es. Hay alguna que veo y que me avergüenza decirla y creo que la guardaré para cuando sea viejo. Hay otras. Por ejemplo: expresar la entropía para sobrevivirla. Como ya he dicho me gustan las cosas con grietas ya que pienso que todas las cosas tienden a la disolución, que es lo que yo entiendo por entropía: un vaso con agua fría colocado en una atmósfera caliente acabará calentándose. La energía que se necesita para enfriar el agua que hay dentro de este vaso es muy grande, en cambio si simplemente la dejas ahí se iguala con la temperatura del ambiente. Todo tiende a la entropía, a disolverse y a unificarse. Cualquier actividad artística es un poco esto: es el vaso de agua fría, encontrar la energía para encontrar vasos de agua fría en un entorno más cálido, o al revés. Es hacer cosas excepcionales que tengan una potencia y nos sirvan para algo. Esta lucha contra la entropía es lo que puedo ver por ahora, y supongo que hay más cosas que ya iré descubriendo. No hay un proyecto único, vamos tirando…

**¿Qué es la entropía?**

Es el segundo o el tercer principio de la termodinámica. Yo no sé nada de ciencia pero la explicación que yo entiendo es la que te acabo de dar. El ejemplo es que la energía

[9] Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 25.

que necesitas para hacer una cosa es más que la que la disuelve… Otro ejemplo: si tú no limpias una habitación se llenará de polvo, pero nunca se limpiará, necesitas entrar con tu escoba y barrerla. La entropía es que si no haces nada todo se llenará de polvo y las cosas se pudrirán. Esto es lo que yo he entendido. Aplicar una fuerza o una energía contra la disolución o la tendencia a la unificación de las cosas… Esto creo, pero a lo mejor estoy cometiendo un error científico importante que me dejará en ridículo.

**¿Es decir, que a la vez que aplicas una fuerza para combatir esta disolución del mundo expresas esta disolución?**

Sí, porque es una forma de ser consciente de esto y de poetizar y darle sentido a este proceso de disolución.

**Entiendo que para ti el proceso artístico es muy autoconsciente.**

Sí. De hecho tengo muchas dudas a veces, me gustaría dibujar muchas cosas diferentes pero siempre pienso cuál es necesaria o más importante dibujar. Aparte también está la aplicación de tus habilidades artísticas, los encargos… Normalmente me ocupan más tiempo que los proyectos propios. El *Nocilla* no es un encargo, sino más bien una colaboración. Me refiero a trabajos más alimentarios. También son importantes porque te llevan a plantearte cosas que no te plantearías nunca y a encontrar soluciones para estos problemas nuevos. La actividad artística no es solo un tipo que piensa y hace sus pájaras sino también cosas funcionales. Todos los dibujantes somos un poco así, estás dentro de una industria, a veces por ejemplo, eres ilustrador. Significa no crear de tu ombligo hacia fuera sino ilustrar algo con una función concreta. Esto lo

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 143.

hago mucho, la mayoría de cosas que hago son encargos.

**Hablando de encargos ¿puede ser que la ilustración que has hecho durante mucho tiempo en *La Vanguardia* sobre temas médicos te haya servido en el *Nocilla* para hablar de temas científicos?**

A lo mejor. Pero no estoy seguro de que no lo llevara ya en el cuerpo. Ahí tenía que suavizarlo un poco, porque era un periódico, para un público generalista y tienes que explicar cosas como perder mucha sangre mientras cagas, llamado «heces en forma de melenas». Claro, esto no lo puedes representar gráficamente, aquí tienes que hacer otra cosa. Me encantaba esta situación de lo orgánico, o de las enfermedades, o de la ciencia para un público general hecha con ilustraciones y colorines… Era un juego que me encantaba. Y sobre todo porque era algo que me llegaba por fax, yo no tenía fax así que iba a una papelería donde lo recibían y me llamaban, y después yo tenía que entregarlo en unos días. Era un trabajo periodístico que te obligaba a una urgencia y esto te da una excitación de: hay que resolverlo ya, que no tienes si tú te planteas tus cosas sin fecha.

**¿Tu interés por lo orgánico es lo que te lleva a convertir una cabina de teléfono en una especie de árbol con raíces?**

Sí que es verdad que hay raíces, no pensaba que fueran raíces pero ahora que lo veo… raíces o arterias. Esto es más bien algo que me sale de lo mucho que me gustan los fluidos, creo que todo salpica. Y la luz que vemos ahora es esta luz porque hay un objeto que la refleja, depende del objeto que tenga al lado. Todo salpica y lo que decimos salpica a los demás. Mi dibujo es una metáfora de esto. Al principio no lo haces conscientemente, sino que después de tanto hacerlo te preguntas a qué viene todo esto. Muchas cosas las acabo con una línea de más larga a más pequeña, como una especie de confeti que salpica. Es mi forma de percibir y de reflejar. Todo esto no sale conscientemente, sino a través de darle vueltas después de hacer el mismo gesto mil veces y después lo piensas y lo vas retroalimentando, y a lo mejor lo fuerzas.

**Tus brillos meteóricos.**

Creo que en el *Nocilla* están descritos encima del palacio del parchís. Cuando lo vi me dije: hombre, perfecto, este recurso lo tengo y soy muy partidario de él. Sale también en la *roulotte* que hay en el epílogo final en el desierto de Mojave, cuando le pega el sol encima y Chicho dice: «joder, el monolito de *2001*»[10] porque lo ve ahí medio brillando. Y me dije: vale, es cuando ves que el libro en el que estás trabajando tiene conexiones con lo que haces y conexiones con cosas que no se perciben a simple vista. Aquí está mi aportación: evidenciar estas cosas que son una línea en el principio y una línea en el final.

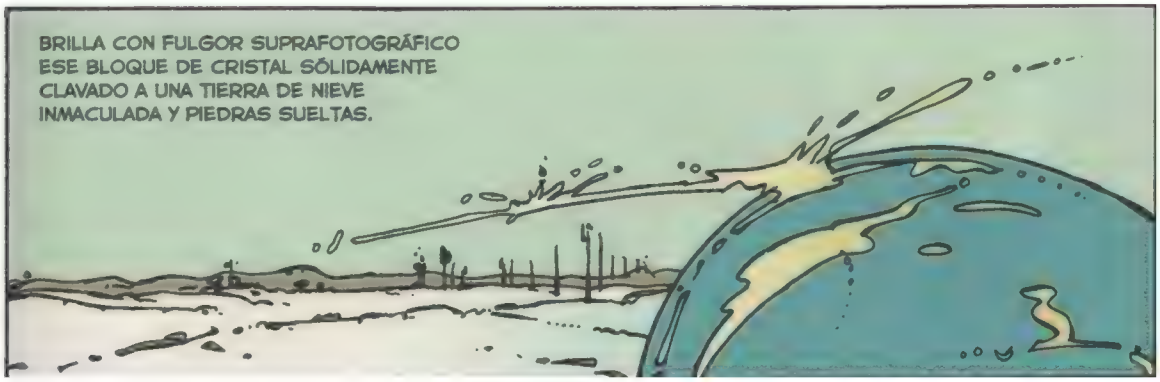
**En tu obra hay ideas que ya encontramos en la nueva novela que has hecho. ¿Te sientes parte de la generación Nocilla?**

No exactamente, pero comparto una cierta actitud.

**¿Un *pathos* creativo?**

Sí, pero yo no me siento un Nocilla. No sé la edad que tienen todos ellos pero Agustín es de una generación posterior a la mía. Coincidimos sobre todo con Agustín, Eloi es

[10] Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 183.


BRILLA CON FULGOR SUPRAFOTOGRÁFICO
ESE BLOQUE DE CRISTAL SÓLIDAMENTE
CLAVADO A UNA TIERRA DE NIEVE
INMACULADA Y PIEDRAS SUELTAS.

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 13.

más teórico, pero con Agustín coincidimos en que estamos haciendo teoría y práctica al mismo tiempo. O sea que teorizas mucho lo que estás haciendo y lo expresas, en su caso más porque incluso ha hecho libros de teoría, o en su blog… Y los Nocillas creo que son un poco así. Es un pop autoconsciente que le da muchas vueltas a lo que hace al mismo tiempo que lo hace con una alegría que a mucha gente le parece despreocupada, pero que no, es una alegría de autoconsciencia de lo que están haciendo. Pero yo no soy exactamente un Nocilla [ríe].

**En el libro aparece un elemento al que yo llamo lupa pictórica, que te sirve para ampliar lo minúsculo, para enseñar lo que está escondido y para representar recuerdos.**

Sí, uso esto porque me gustan mucho los saltos de escala. Es una cosa que creo que nosotros hacemos constantemente con la vista, miramos lejos, miramos cerca. Y es algo que el cine por ejemplo no refleja, a no ser en *CSI* que sí que hay estos *zooms* dentro del cuerpo. Nosotros ahora estamos hablando y miramos hacia otro sitio y mientras hablamos de una cosa uno de los dos puede estar pensando en otra. Esta democratización de las formas de representación que yo meto con la lupa pictórica es un poco esta idea de hacer un *zoom*. Y además como cada vez soy más miope me quito las gafas y veo cosas que no había visto nunca. Por ejemplo veo mucho mejor de cerca, veo los poros por ejemplo. Como el dibujo puede hacer esto, estos saltos hacia la lupa, hacia plano general, etcétera. Esto sirve para contar cosas y está bien, porque si no eres como una cámara… Aunque la visión no sea democrática del todo nunca, no muestra una escena en la que todos hablan y se sitúan a un mismo nivel y tal y cual… La percepción no es democrática, va y viene, no hay una forma única para decir: esto se representa solo así, esta es la forma buena porque se ha decidido por consenso. En cambio sí que hay una forma de hacerla más específica, en este caso, poner al mismo nivel lo más pequeño y lo más grande. Ya lo hice en *Azul y Ceniza* haciendo viñetas muy grandes y otras muy pequeñas. Esto ponía a un mismo nivel lo muy grande y lo muy pequeño.

**¿Qué relación crees que hay entre lo minúsculo, los pensamientos y los recuerdos?**

Yo soy bastante proustiano. Proust de un punto de partida tonto como una magdalena te hace un *flashback* hacia toda su vida y se detiene con lo pequeño todo el tiempo que haga falta: en un gesto de una persona, por ejemplo. Amplía como no se había hecho nunca, como si fuera un diseccióna-

dor de cosas que no cabían en la narración antes. Un gesto lo compara a una catedral y te hace un paréntesis enorme de páginas que es como un *zoom* pictórico a partir de un fragmento de una cosa. Para mí es una forma de percibir las cosas y de contarlas. Normalmente la gente prefiere algo más pautado, no estos paréntesis tan grandes. Es lo que yo puedo aportar al cómic. También lo hace otra gente…

**La digresión.**

Sí, de hecho me he planteado hacer un cómic todo con digresiones y a la deriva para ver como va pero… Esto lo hago con dibujos individuales a lápiz y tal. Pero con la narración creo que la digresión debe tener contención. Se debe aplicar pero no demasiado. Por ejemplo las películas de David Lynch. Las últimas aunque son interesantes se convierten en pura digresión y a mí ya se me caen, en cambio cuando mete digresión dentro de la narración más estándar este punto sí que me interesa. Todo digresión, *puah*, no sé, es como que queda todo anulado por una especie de diarrea, o de puré. En cambió si pegas un pequeño escupitajo dentro de una situación más estándar entonces sí que es eficaz.

**¿Cómo sería un *Nocilla Experience* sin contención?**

Sería todo con esta especie de pictogramas semifundidos, o como fragmentos de una película sin orden. Aunque este no era el caso… O se podrían encontrar todos los personajes, que hay muchos que no se encuentran, en una especie de mapa, con una vista aérea, con un fragmento de desierto, un fragmento de Manhattan, todos allí en medio. Sería como un resumen, un póster, como un cuadro de Brueghel con todos los personajes haciendo lo suyo. Me gustan mucho los cuadros de Brueghel estos que hay no sé cuantos niños jugando a juegos diferentes pero funcionan como una vista aérea, en plan cenital. Serían todos los personajes mezclados así, desordenados, caídos ahí como en una playa de personajes sueltos. Mira me ha salido una idea para un póster. Claro la portada fue un problema grande ¿cómo resumes todo eso? La solución me fue sugerida por Agustín. Una cosa que en un principio no tiene relación o a lo mejor sí, lo que decimos de la entropía, congelar una cosa y colocar las palabras de su portada y las imágenes todas juntas… es como un resumen… pero es que es imposible resumirlo. Por esto haría un póster: todos los personajes ahí varados en una playa, como restos de un naufragio… Ya para ir estirando el hilo de las posibilidades [ríe].

**En el *Tingram*[11] reivindicas el azar como parte de tu creación artística. La idea de azar aparece en el *Nocilla* representada por el dado, el parchís… ¿qué importancia tiene el azar en tu obra?**

El azar da soluciones y otras vías que tienes que descartar a veces, sobre todo si trabajas con un género narrativo porque la narración te exige una credulidad para el lector, si no no funciona. Debes ir descartando cosas que te salen durante el proceso que a lo mejor te servirán en otro momento pero que en esta solo ensucian y no te sirven. En mi caso es una de las cosas que me paran, me frenan el trabajo, porque salen cosas que iría haciendo pero no, no puedes cambiar la cara del mismo personaje diez veces porque te vaya saliendo así. Buñuel lo hizo en una película con dos actrices haciendo el mismo perso-

[11] Pere Joan. *Tingram*. Palma de Mallorca, Inrevés, 2001.

SANDRA SABE QUE TODAS LAS MODAS Y ARTES INTERESANTES SE ORIGINAN EN LONDRES AUNQUE LUEGO SEAN MILÁN Y NUEVA YORK QUIENES LAS PULAN Y DIVULGUEN.

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 29.

naje pero no… El azar es como todo, da soluciones y da problemas.

**¿Cuándo veremos un Pere Joan desbocado?**

Lo podemos ver en los dibujos hechos a lápiz, en el *Tingram* tengo cientos y cientos. Ya lo habéis visto y tengo más pero lo que pasa es que no tiene un soporte editorial en el que yo esté inmerso o integrado. En *NSLM* publicábamos gente desbocada, gestos desbocados de gente, no siempre, pero lo hacíamos. Curiosamente ahí no publiqué cosas mías desbocadas, o pocas, no sé, es como una constricción, ya encontrará su circuito, supongo.

**Cuando utilizas el recurso de localizar algo en un mapa los iconos que utilizas son iguales a los del Google Maps ¿Esto es un gesto reivindicativo de una estética?**

Es que quedaba muy bien, venía dado por la narración. Era coherente con el libro, con la novela, quedaba bien. No encontré una forma mejor de representarlo y encontré que era un recurso *afterpop* adecuado.

**La transparencia como recurso de la ficción para abrir un cuerpo sin dañarlo, o dejar entrar luz en un interior oscuro. ¿Qué significa para ti?**

Esto no lo he pensado pero es como lo que hace cualquier actividad artística que trata sobre las cosas, que es de lo que trata todo ¿no? No rompes aquello de lo que estás hablando pero das luz a lo que no se ve. Tanto si hablas de comportamientos humanos o de realidades físicas o del entorno. No lo tocas… Bueno, a no ser que sean los del *land art*, pero son representaciones simbólicas, ¿no? Es esto, la representación es esto. Dar luz a cosas que no se ven sin tocarlas directamente.

**¿Esta idea es opuesta a la de la herida, que deja entrar la luz pero mata el cuerpo sobre la que se produce?**

No… Mira: yo no tengo sentido del olfato, soy ciego de nariz cien por cien. Me falta uno de los cinco sentidos, completamente, desde que tenía dos años y me desapareció por una medicación que me dieron. Pero siempre he pensado que hay algo peor que le pasa a muy poca gente: que es no tener sentido del tacto, y es fatal, es de los peores sentidos que te pueden faltar porque te hieres y no te das cuenta y te puedes desangrar. Las heridas, si no son mortales o muy graves, son una forma de decirte que estás vivo. Y es un poco el símbolo de todo esto. El arte normalmente habla de heridas, el pop no siempre, a veces sí pero lo disfraza con colorines. No siempre hay que hablar de heridas, por ejemplo: en *Duelo de caracoles*[12] yo me

[12] Pere Joan y Pulido, S. *Duelo de caracoles*. Madrid, Sinsentido, 2010.

propuse no hablar de heridas si no de cosas luminosas, de momentos luminosos. Como cuando la gente baila porque tiene ganas de bailar, esto no es herida, sino que es placer. Pero hay mucho arte que habla de heridas, es otro contrapunto, es una lucha entre la herida y el cuerpo perfecto. El cuerpo, la representación perfecta y atractiva del cuerpo y la cosa un poco enfermiza de la herida.

**¿Es decir, que te sitúas en medio?**

Sí, yo creo que sí. Porque el tono que tiene el Nocilla tiene un punto así. Es gente que se ve que tiene alguna herida pero como construyen al mismo tiempo otras cosas, se guían mucho por el azar también, encuentran algo y dicen: hostia, pues venga, está bien, tiro por aquí.

**Esto es lo mejor.**

Sí, yo soy más espectador. Por eso te decía lo del horizonte...

**¿Un espectador creador?**

Sí, es lo que me toca. Ya está.

**Los edificios vacíos que aparecen en la novela recuerdan a alguna obra de Borges donde se describen grandes arquitecturas vacías, o al cómic *Blame!*,[13] o a la película *Alien*, en la que vemos el lugar que habita el monstruo pero al monstruo casi no lo vemos nunca. ¿Qué monstruo habita dentro de estas estructuras abandonadas?**

Yo creo que esto tiene que ver con la visión que los románticos tenían de las ruinas, incluso de las falsas ruinas que construían o pintaban, pero desde un punto de vista más neutral. En mi caso no lo sé porque aquí soy el fotógrafo de lo de Agustín. En el caso de Agustín él dice que le gustan los extrarradios, las cosas que pasan en las periferias más que en el centro de las cosas, esa es su postura. A mí me gusta la idea de un edificio vacío en medio de la nada, aunque lo habite gente, hay gente que pasa por ahí, porque lo que ahora crece más es la ciudad y las ciudades cada vez serán más grandes. La imagen de hoy en día ya no es el campo, el campo es el recuerdo y el ideal arcaico. La imagen de hoy es la ciudad y la ciudad tiene mucha cantidad de ruido visual, y aunque los *afterpop* son muy urbanitas por las referencias que utilizan, Agustín utiliza los edificios abandonados y sitios desolados, que para mí son una representación de la individualidad, de lo excepcional. Edificios derruidos dentro de una ciudad hay muchos, en cambio fuera, es como la unidad y la individualidad mostradas orgánicamente porque están abandonados, se han caído cosas; pero a la vez son útiles porque pasa gente por ahí, gente que se refugia dentro de estos edificios, o conducciones subterráneas por las que transitan niños. Es un poco la poética de lo que se pierde y que se refleja en el dibujo y en la narración.

**¿Tienen sentido estas construcciones como refugio?**

Sí y no. Más que nada son como un objeto que has extraído de un lugar y le das muchas significaciones. No sé cómo las utiliza aquí, están los que viven dentro de una granja de cerdos, el edificio de los sucididas, el museo de la ruina... Todos tienen un punto de una cosa degradada y de un uso que no es el habitual. También es un poco la aportación de una mente imaginativa a un objeto o a una construcción para otra función, que los individualiza para una utilización personal.

[13] Nihei, T. *Blame!* Barcelona, Glénat, 2004.

DEAMBULÉ POR AQUELLOS PÁRAMOS VARIOS MESES, Y ENTONCES UN DÍA OÍ A LO LEJOS LA TROMPETA DE CHET BAKER, INCONFUNDIBLE, ERA LA MISMA GRABACIÓN QUE YO TENÍA CUANDO VIVÍA EN PARÍS.
SE MEZCLABA EN PAVOROSA ARMONÍA CON LOS GRUÑIDOS Y LAMENTOS DE AQUELLOS CERDOS.

Pere Joan (2011). *Op. cit.*, p. 161.

También lo hace mucha gente, muchos de sus personajes, por ejemplo el que se hace un coche con madera. Es algo que no está pensado para eso pero se usa dándole otra función con otros materiales. Nadie hace un edificio para suicidarse, la gente normal se tira de un puente. Pero es la utilización más excéntrica de un objeto, cambiar la función de una construcción en este caso. Sacar una contrucción del ruido visual y del uso que es una ciudad, en cambio un edificio solo y vacío es como un paréntesis de silencio que está bien. A mí me gustan mucho los paréntesis de silencio, por eso me gusta mucho

la música de Leonard Cohen porque canta casi en silencio, es una música de silencio más que de ruido.

**¿Te interesan estos edificios como espectador?**

Ah sí, hombre, claro, yo vivo en una casa normal [ríe].

**¿Estos edificios ganan sentido con la mirada?**

Sí, de hecho yo no podría vivir en un edificio *punk*, no me parece que esté bien articulado. Me gustan las cosas articuladas. Pero si metes una mirada diferente es como, espera... Si coges un vaso y lo giras, de repente dices: ya no es un vaso, porque no sirve para contener líquido. Así es un vaso y así no es un vaso, por lo tanto en un momento desaparece su función y te provoca cosas.

**¿Estos dos libros los mezclaréis o dejaréis que se produzca un «duelo de caracoles»?**

Esto depende de los libreros. Ahora los días de Sant Jordi nos costó mucho explicarle a una mujer que los dos libros eran cosas diferentes, ella no entendía muy bien qué significaba este duelo. Ella había colocado los dos libros, la novela y la novela gráfica, ahí donde estaba firmando yo. La mujer estaba con un libro en cada mano y no se aclaraba. Yo creo que hay este juego que está bien, además las portadas son similares; yo de los libreros dejaría que se produjera este duelo. Y por supuesto este trasvase de públicos entre librería especializada de cómic y librería en general. Para mí esto es de lo mejor. Hay que agradecer a la editorial Alfaguara que nunca había publicado cómic, que no sabían cómo iba y que se preguntaban: ¿cómo saldrá esto? Los libreros tendrían que saber colocarlos... ¡Duelo!

**El personaje de *Azul Ceniza* me ha recordado al Buscavidas de Breccia...**[14]

Para mí es un recurso porque soy consciente de que no supe encontrar otro para articular todo esto y simplemente puse la excusa policiaca del detective que va investigando y preguntando a la gente. Alguien me dijo que tenía una carencia narrativa que era que no existía una transformación del personaje. Se supone que un personaje dentro de una historia tiene que sufrir una transformación mientras pasan cosas y este es simplemente un receptor de historias. Con la excusa, que yo encuentro un poco floja, de escribir un libro. Pero simplemente es la excusa, casi es el narrador, aunque recoja historias, es un hilo conductor. Al final sí que hay una transformación cuando él se ve dentro de una habitación de un hotel, se mira en el espejo, y se ve como San Sebastián, atravesado por flechas. Aparta la mirada, vuelve a mirar y se ve tal cual, como si optase por no ser un mártir, que es todo lo que ha ido viendo durante la historia: mártires por causas, por imitación, por ideología, por aptitud, por imitación de vidas que buscan un absoluto y él no, decide verse tal como es y ya está. Es un personaje que no se explica por qué es azul, hace tiempo había dibujado hombres azules, después lo piensas, vas al diccionario de símbolos y ves que el azul es lo aéreo y lo más hondo de cuando vas hacia una ola en el mar, cada vez más oscuro, azul oscuro... Este azul tiene un punto frío y caliente, está en un punto entre lo frío y lo cálido, en un punto de extrañamiento. Pero es un recurso para ir tirando hacia delante.

[14] Breccia, A. *Buscavidas*. Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

**¿Es el personaje un *alter ego*?**

Sí, porque mira vidas de otros y tampoco los juzga demasiado, intenta no juzgarlas, que era mi postura delante toda esa gente, que yo creía que caían por su propio peso, esas vidas sacrificadas por nada. Un enano que quiere crecer para ser un galán de cine cae, y es una historia real que me contaron a mí. Pasé de cargar las tintas y sé que hubo gente que lo interpretó al revés, que yo estaba en este punto romántico y tal, pero no. Hombre, hay una fascinación por estas vidas porque piensas: coño, con la cantidad de cosas que hay por hacer y te sacrificas por una cosa que no va a ningún sitio. Pero mi juicio casi no sale. Al final sí que sale con los ex-suicidas. Se acaba con la entrevista a una gente que se ha intentado suicidar pero ahora ya no y unos cuidan de los que están más impedidos, es donde doy el contrapunto de luz a tanto sacrificio inútil. Pero no quería subrayarlo durante la historia.

**También hay una especie de juicio al terrorista…**

Sí. Es Aliaca. Existe. Intentó matar al papa. Y el protagonista le pregunta: hombre, tío, pero como es posible si tú eres pediatra, ahí había niños. Y él le contesta: no, no, son cosas diferentes. Es la actitud de los terroristas que no consideran las vidas humanas por lo que son, las consideran daños colaterales ¿Cómo es posible que no lo consideren? No se sabe qué es lo que piensa, y lo que piensa es esta especie de sueño o de imaginación con sus subyoes, pero tampoco hay un juicio sobre esto.

**Tú huyes de esta separación entre vida e ideas…**

Sí, yo intento que lo que hago sea al mismo tiempo emocional, mi dibujo no es aséptico, pero no lo cargo y busco este equilibrio. Me molesta mucho cuando una historia está muy subrayada y te lleva a pensar esto o lo otro. A veces, y cada vez más, hago cómics hablando de ideas. En las conversaciones en Baluart pasé un cómic de la Semana Negra de Gijón que no se ha visto, que hablaba del Otro, y es una idea. O *El sur*, el catálogo de Joan Costa, donde hablo de ideas y se ve un poco más lo que pienso. Pero también a veces salen toques de humor o de delirio para llevar las cosas al extremo. Tú das unas ideas pero no haces una teoría o una ideología. Las ideas para mí son lo opuesto a una ideología, las ideas se ponen en cuestión y la ideología no. Yo no hago una ideología, doy ideas, hago una obra de ideas enredada con cosas más sensoriales, sensitivas y emotivas, pero intento este equilibrio. La ideología es transcendente y cerrada, las ideas son discutibles. A mí me gusta discutir, soy un gran discutidor para ver si se pone en cuestión lo que yo pienso, porque si no haces discursos. Hay algunas narraciones, o novelas, o cómics que a veces tienden más al discurso, por eso prefiero más esta distancia crítica, y convertir las cosas en humor. Con esto me identifico con los *afterpop*, al usar el humor o la ironía. Los *afterpop* a veces se mojan poco con su opción, yo creo que me mojo un poco más, sin exagerar. Ahora estoy contento de que se recupere a un tipo como Enrique Jardiel Poncela, un español que se consideraba casposo, literatura antigua y todo esto. La editorial Blackie Books ha editado dos obras: *La tournee de dios*[15] y *Amor se escribe sin h.*[16] Una habla sobre el amor y la otra sobre Dios, pero está tratado con un humor y una ironía tal que no sabes cómo se posiciona el autor, y este punto me gusta mucho. También mezcla

[15] Jardiel Poncela, E. *La tournee de Dios*. Barcelona, Blackie Books, 2010.

[16] Jardiel Poncela, E. *Amor se escribe sin hache*. Barcelona, Blackie Books, 2010.

TODO ES MADERA, MADERA SOBRE MADERA, MADERA CONTRA MADERA. ENTONCES ERNESTO SE FIJÓ EN QUE, EN EFECTO, LAS RUEDAS ERAN DE MADERA, LOS ASIENTOS, EL VOLANTE, LOS COLGANTES, TODO.
LAS VENTANAS NO TENÍAN CRISTALES SINO CONTRAVENTANAS, Y EN EL INTERIOR DEL CAPÓ UN MOTOR QUEMABA MADERA A TODA MECHA.

Pere Joan. *Op. Cit.* (2011), p. 107.

narración, anuncios de prensa, etiquetas de cualquier cosa… Esto son cosas que se hacen ahora. Y Agustín también lo hace, mete fotos y cosas así, esto te sitúa en otro punto construyendo algo más poliédrico. El punto de vista de Jardiel es irónico y no sabes bien si está a favor o en contra. Tratar temas importantes con una cierta ironía, una distancia y una emoción… me gusta que las narraciones tengan un punto de emoción. Mallo coge cosas del arte conceptual pero le da una carga más emotiva, los conceptuales lo cogen con papel de fumar, es algo más aséptico, él le da un punto más emotivo. El que va con el coche que se alimenta de madera es una obra de un artista conceptual y él lo mete dentro de una historia de una persona. Como una historia de amor insinuada que está bien metida. Vi las fotos de este coche. Él decía que tenía un aspecto *picapiédrico*, yo lo hice todavía más tosco y *picapiédrico*.

**¿Los fragmentos qué importancia tienen?**

Yo es que pienso así. Es mi forma de percibir las cosas y de expresarlas. A lo mejor

es una carencia para articular las cosas narrativamente o pereza de articularlas así. Pereza de hacerlas de forma cerrada, pones los fragmentos y después la mente del otro los junta. Pero es que yo veo las cosas hoy en día y creo que son así, las veo así. Es lo contrario de la ideología como te decía. Tú das sugerencias y aportas los razonamientos que quieras. A mí me gusta mucho leer biografías pero no me las creo. No me creo que lo que hizo un tío a los cuatro años lo llevó a hacer no sé qué, y lo llevó a tal, hasta que después conoció otra cosa y pup pup pup ¿cómo lo sabes tú? Es imposible. Tú puedes aportar datos pero determinar tanto ya no. Sí que lo puedes hacer en cosas más cortas, en paréntesis cortos de cosas. Pero con vidas largas es imposible. La vida es más casual y sabemos poco de ella, nadie sabe el por qué de esto o de lo otro. Además, los fragmentos te permiten elegir pero sin elegir del todo.

**¿Por eso reivindicas a Virilio?**

Es que esto son cosas que he leído en el periódico, no conozco demasiado a este hombre. Es algo que me choca, que me hace gracia, que me parece que tiene un interés, lo trabajo y lo guardo, y después veo que me sirve para construir otra cosa. Pero no... muchas cosas son así. No tengo un discurso articulado, esto lo leí en un diario, lo recorté, y lo utilicé. Hay cosas del azar, por ejemplo en *Azul y ceniza* quería algo de terrorismo islámico, pero fui a Barcelona cuando un amigo mío trabajaba en *La Vanguardia* y me dijo: este amigo es especialista en el mundo islámico. Me explicó algo tan complejo que no me lo supo explicar demasiado y por eso elegí un hecho concreto, no quería quedarme en los tópicos. Posteriormente fui a recoger fragmentos, documentación, y después pasó lo de las torres gemelas. Y después de tener la historia abandonada, me puse a ella, miré la documentación y me dije: mira por donde, si yo guardaba un artículo que hablaba sobre Bin Laden que decía ««hemos fabricado a un monstruo». Lo tenía abandonado. Son estas cosas que tienes, manejas, guardas, no te acuerdas, y el azar funciona así, no lo cité para no ser oportunista. Quedó entre la documentación descartada.

**¿En este momento de crisis crees que tendríamos que hacer lo que predica Nicolás Branda y quemar este mundo para crear otro nuevo?**

No, Nicolás Branda está basado en dos cosas: una es contra la idea de la Diosa Blanca de Robert Graves que no la entendí y pienso que es una alucinación, no lo entiendo, no lo comprendo. Y la otra es una persona que yo conozco que tiene estas ideas. Yo no creo en la revolución sino que creo en las evoluciones. Las ideas revolucionarias son ideas románticas equivocadas porque siempre trabajas con gente, y la gente tiene algo dentro y no la quemarás y nacerá nueva o diferente porque tú lo pienses, es imposible. Deberían buscarse nuevas formas de protesta, porque una manifestación, una huelga, ya no tiene sentido. Ya no existe ese adversario concreto al que afectes con tu huelga. Son multinacionales que no tienen una cabeza visible. Por eso considero estas formas de protesta absurdas. Pero ir a la gente y contarle cosas, contarle tu vida a un tipo que está metido en corrupción y decirle: ¿tú has hecho todo esto, no? Ir directamente al personal, no algo tan del siglo pasado. No está muy claro ahora cómo se tienen que hacer las cosas, pero no las hacen bien, las alternativas tampoco las hacen bien porque tienen gestos condicionados de hace muchos años. No les afecta una

protesta así, la única protesta que ha puteado a gente es la de unos privilegiados, la de los controladores aéreos, es la única que ha conseguido que se moviera algo y que la gente se enfadase. Pero aunque te cojas cabreos la revolución es un ideal porque no puedes cambiar a las personas ni sus funcionamientos. Es más útil una ley a favor del divorcio, una ley bien articulada sí que es útil porque la gente se puede acoger a ella. Pero hoy en día ya me dirás, dónde está el poder, no lo vemos, no será Rajoy ni Zapatero el poder, no son ellos; ellos son títeres. Cambian alguna cosita... todo no lo cambiarás a la vez, yo lo he intentado conmigo mismo y no he podido.

... HAN MUERTO AYER EN SU CASA VÍCTIMAS DE UN ATAQUE SORPRESA DEL EJÉRCITO NORTEAMERICANO CIRCUNSCRITO EN EL CONTEXTO DE LA RESPUESTA A LOS ÚLTIMOS ATAQUES PERPETRADOS POR SUNÍES SUICIDAS A CAMPAMENTOS AMERICANOS.
LA FAMILIA, QUE SE ENCONTRABA CENANDO, SE VIO SORPRENDIDA POR UN MARINE QUE DESCENDIENDO A RAPEL LLEGÓ HASTA LA VENTANA DE LA VIVIENDA, UN 4º PISO DE UNA CÉNTRICA BARRIADA, Y ARROJÓ UNA GRANADA DE MODERADA POTENCIA EN SU INTERIOR TRAS ROMPER EL CRISTAL.
EN EL ÁMBITO DEPORTIVO, EL FUTBOLISTA ZIDANE SE RETIRA DE LA COMPETICIÓN PROFESIONAL DEBIDO A LA CADENA DE LESIONES SUFRIDAS EN LOS ÚLTIMOS 2 AÑOS, Y EN LA TERCERA DIVISIÓN, EL ENDESA Y EL PONFERRADINA SE JUEGAN HOY SU PASE A LA SEGUNDA DIVISIÓN B, CONTINÚA LA MAÑANA EN RADIO NACIONAL DE ESPAÑA, RADIO 5, TODO NOTICIAS...

Pere Joan. *Op. Cit.* (2011), p. 166.

## Bibliografía


Breccia, A. *Buscavidas*. Barcelona, Planeta DeAgostini, 2005.

Fernández Porta, E. *Afterpop*. Barcelona, Anagrama, 2010.

Jardiel Poncela, E. *Amor se escribe sin hache*. Barcelona, Blackie Books, 2010.

— *La tournée de Dios*. Barcelona, Blackie Books, 2010.

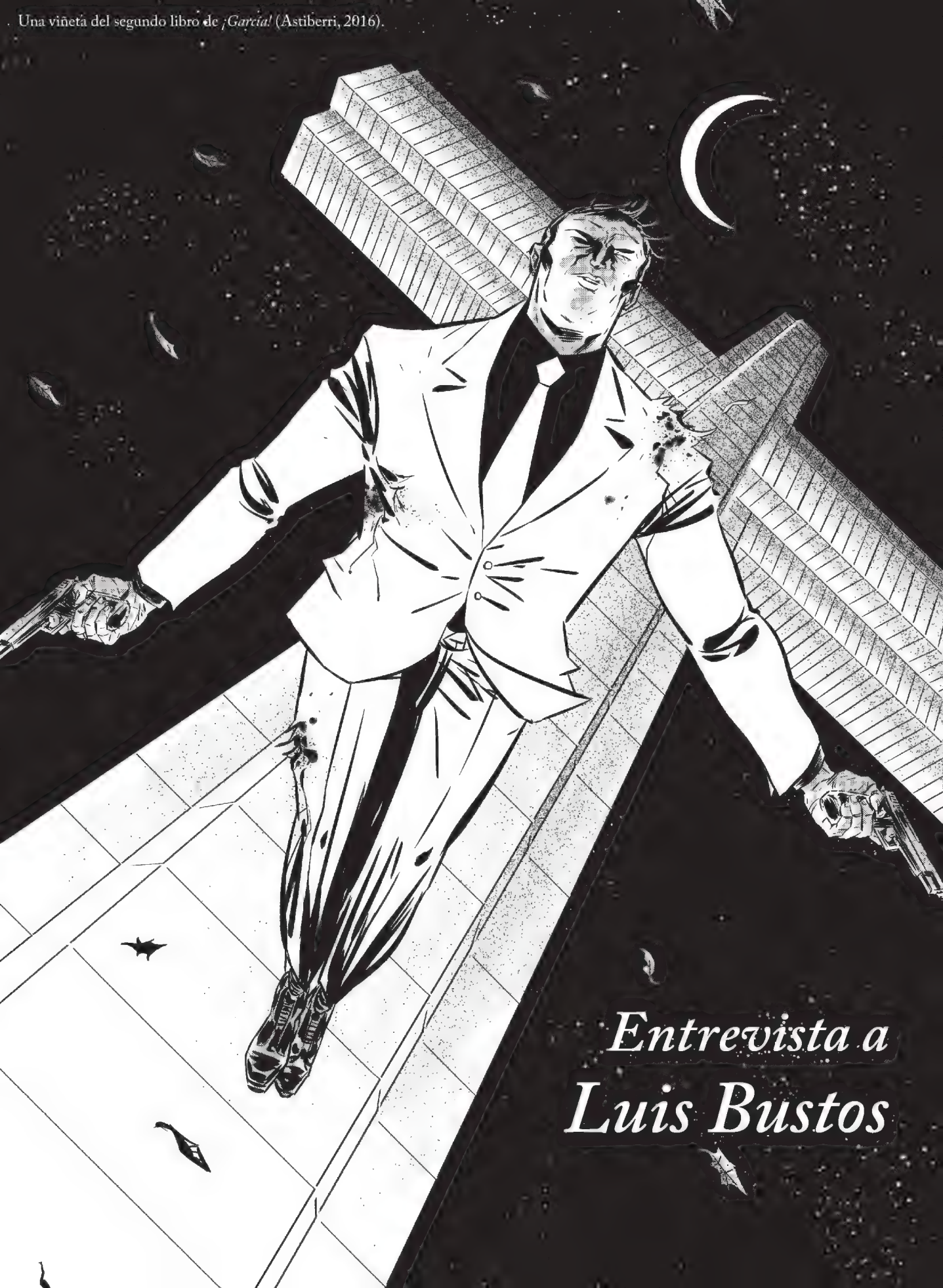
Nihei, T. *Blame!* Barcelona, Glénat, 2004.

Pere Joan y Pulido, S. *Duelo de caracoles*. Madrid, Sins Entido, 2010.

Pere Joan. *Tingram*. Palma, Inrevés, 2001.

— *Nocilla Experience. La novela gráfica*. Madrid, Alfaguara, 2011.

— *Azul y ceniza*. Palma, Inrevés, 2004.



Una viñeta del segundo libro de *¡García!* (Astiberri, 2016).

# *Entrevista a Luis Bustos*

Luis Bustos (Leganés, 1973) pertenece a la generación de autores de cómic que tuvo que dar sus primeros pasos en la profesión durante los años 90, cuando las oportunidades de publicar en España se habían reducido drásticamente. Su talento y perseverancia le permitieron, pese a ello, fraguarse una interesante carrera, en la que destacan obras como *Endurance* (Planeta, 2009), *Versus* (Entrecomics Cómics, 2014), *¡García!* (Con Santiago García; Astiberri, 2015-2016) y su última novela gráfica, *Puertadeluz* (Astiberri, 2017). De todo ello y mucho más conversaro, a traves de videoconferencia, los codirectores de *CuCo, Cuadernos de cómic* con Luis Bustos.

**¿De dónde te viene tu interés por el cómic?**

A mí de pequeño me gustaba mucho dibujar y, por extensión, los tebeos. Provengo de una familia humilde, con lo cual, no podía estar muy al día con las novedades o comprarme el cómic que deseaba en todo momento. Más bien, lo que hacía era cambiar tebeos y leer lo que me iba cayendo de mano de algunos amigos. Eso me permitió tener unas lecturas de lo más variadas, partiendo de Bruguera, *Mortadelo y Filemón* y demás, a Marvel y cosas de lo más variopintas. Por ejemplo, mi padre me compraba *Roberto Alcázar y Pedrín* y *El guerrero del antifaz*. Era lo que había leído él, y le encantaba, y quería transmitírselo a su hijo, pero a mí me parecía una cosa muy rancia [risas]. Yo prefería a Spiderman, que además me parecía mucho más fascinante porque, como leía números sueltos, nunca llegaba a leer un relato completo, mi visión del universo Marvel era un sindiós maravilloso en el que las historias nunca empezaban ni terminaban, siempre las cogía *in media res*, con unos personajes estrafalarios, comparados con los españoles, pero metidos en un contexto muy actual y sofisticado, con unos elementos que me parecían súper modernos. Nunca pensé que me dedicaría a los tebeos. No tenía un plan, simplemente una cosa fue llevando a la otra. Mi vida ha sido un poco así, nunca he hecho planes a largo plazo, y he sido autodidacta. Por fortuna, he tenido los apoyos adecuados de mi familia y mis amigos cercanos.

Un momento clave en mi formación en los tebeos fue cuando me apunté a un cursillo de cómic en Leganés, de donde soy. Lo impartía Manolo Hidalgo, un dibujante que había trabajado en *Madriz* y *Medios revueltos*, y que tenía un estilo muy moderno, muy influido por Jean Dubuffet. En sus cursillos lo importante no era tanto hacer cómics, que también, sino entrar en contacto con gente que leía tebeos, que estaba interesada en el medio, algo que en esa época preinternet no era tan sencillo. Porque tampoco había aún muchas librerías especializadas. En Madrid estaba Madrid Cómics y un par más, pero ir a una tienda de estas era como ir los domingos a misa [risas], algo súper especial. De hecho, mi primer contacto con una tienda especializada fue en el rastro de Madrid, en el que ponían una mesita con material americano, algo que me parecía muy exótico.

Unos jóvenes Javier Olivares (izquierda) y Luis Bustos (derecha).

El objetivo del curso era hacer un fanzine: *Manicómic*. Solo duró un número [risas]. Conseguimos una medio subvención del ayuntamiento de Leganés y pudimos imprimir en *offset* una pequeña tirada. Todos éramos amateurs, evidentemente. Los siguientes años del cursillo también sacamos otro fanzine: *El Perrito Piloto*; el segundo incluso tenía la portada serigrafiada, porque habíamos hecho un curso de esta técnica, y aprovechamos [risas]. Hablamos del año 89. En estos fanzines los contactos de Hidalgo hicieron posible que participaran autores como Javier Olivares. De hecho, uno de los objetivos del curso era conocer a otros profesionales. Y una tarde tuve la oportunidad de conocer a Olivares en su estudio. Y eso me pareció fascinante, porque, por primera vez, veía a alguien que se había ganado la vida con los tebeos.

A partir de ahí empecé a hacer contactos y a moverme. Conocí a David Muñoz, a Óscar Palmer, a Santiago García… Estamos hablando ya del 94, probablemente, ¡soy muy malo para las fechas!

**¿Hubo más experiencias con fanzines en esa época?**

Además de *El Perrito Piloto* hubo intentos de hacer mini fanzines. Un compañero sacó uno que se llamaba *Reina por un día*, un fanzine en A7, en el que pretendíamos hacer tres mil viñetas. Eran mini historietas a lo Calpurnio. Yo tenía una de cuatro páginas, con cien viñetas, muy loca, improvisando, con la intención de meter el mayor número de viñetas en el menor espacio posible.

**Posteriormente haces con David Muñoz *La riñonera de Chewbacca*, ¿verdad?**

A raíz de conocer a este grupo de gente de Madrid, empezamos a plantearnos varios proyectos. Con David, además de presentarnos a algún que otro concurso de cómic (y ganarlo), pensamos en presentar un proyecto de miniserie de superhéroes a la extinta editorial Camaleón. Hicimos un viaje en autobús todos juntos a Barcelona, en peregrinación [risas]. Fue apoteósico, y lo inmortalizamos en un cuadernito del viaje muy divertido en el que colaboró mogollón de gente: Santiago Sequeiros, Germán García, Javier Pulido… El caso es que en ese viaje le propusimos a Camaleón *Rayos y centellas*. Y luego, en paralelo, unos cuantos creamos una mini editorial, que se llamó Malasombra. De hecho, *Rayos y centellas* apareció coproducido entre Malasombra y Camaleón. En Malasombra había dos colecciones. Una era Terra Incognita, que era un *comic-book* con portada serigrafiada, con recopilación de material de gente que ya era profesional,

La colección de minicómics Mamá, mira lo que he hecho.

como Manel Fontdevila, Miguel Gallardo, Darío Adanti, Joaquín López Cruces… Y por otro lado teníamos la colección Mamá, mira lo que he hecho, unos fanzines grapados de pocas páginas. Para ella llamábamos a amigos para publicarles materiales que tuvieran por ahí o incluso hecho ex profeso. Yo hice con David *La riñonera de Chewbacca*, unas memorias de su infancia que yo dibujé. Y también hice otro número de esta colección, que se llamaba *Radiointerferencias*, un cómic mudo en clave de *thriller*.

**¿Cómo era ese mundo editorial en el que te inicias en la profesión? Porque tú llegas en un momento en el que las posibilidades de publicar eran muy escasas.**

Ya, yo iba medio avisado tanto por Hidalgo como por Olivares. Las plataformas en las que ellos habían trabajado, como *Medios revueltos* o *Madriz* —que incluso recibía ayuda del ayuntamiento de Madrid—, ya habían desaparecido junto a otras que estaban en declive, como todo el asunto de las revistas de cómic adulto como *Zona 84*, *Cimoc*, etcétera. Pero con la inconsciencia del adolescente y sin un plan establecido, como de costumbre, tiré para adelante, y me encontré con Camaleón, una editorial nueva que estaba apostando por el formato del *comic-book*, muy barato de producir, en un contexto en el que no había más margen para ofrecer nada. Eran habas contadas. Yo tenía, a mediados de los noventa, la sensación de que era muy difícil llegar a publicar. Conseguirlo era ya una victoria.

**El mero hecho ya era un logro.**

Claro, porque no se arriesgaban a publicar. Y menos si les presentabas formatos raros. Recuerdo que Sequeiros le presentó a Camaleón *Nostromo Quebranto*, que era un tebeo gigante, y eso fue una apuesta muy seria por parte de la editorial, aunque fue un fracaso a nivel comercial.

Así que, por un lado, estaba la parte industrial, que era, como se ha dicho, un erial. Apenas se podía publicar nada que no fueran fanzines fotocopiados, y había un cierto ambiente de desasosiego.

Primeras páginas del *Malasombra Íntimo* con el viaje a Barcelona, donde puede verse la lista de participantes.

**Entonces el fanzine, además, no tenía el recorrido que puede tener hoy, con el circuito de ferias y un momento en el que la autoedición está de moda. Era una venta local…**

No, claro, era muy complicado conseguirlos fuera de tu provincia. Ahora puedes comprarlos vía internet, pero entonces la gente tenía que hacerlo por correo postal, intentar que en revistas como *Krazy Comics* apareciera un anuncio con una dirección de contacto, y venderlos en el Salón del cómic. Pero estaba mal la cosa, sí.

Aunque, por otro lado, yo tuve la fortuna de llegar en un momento en el que había un montón de gente joven con talento y ganas de hacer cosas diferentes. De repente te encontrabas con autores como Javier Rodríguez, Javier Olivares, Germán García, Javier Pulido, Santiago Sequeiros… gente con influencias heterodoxas. Relacionarte con gente así era muy guay, porque, a diferencia de la gente de la generación anterior, cuyo mundo e influencias venían de otro contexto, nosotros éramos chavales que bebíamos de la música *grunge*, de los tebeos de Marvel, pero también de la ciencia ficción francesa, de Bruguera… Y veías que todo lo que faltaba de industria lo suplíamos con imaginación y ganas de hacer cosas. Hoy hay toda una generación de autores que empezó allí, precisamente, y que ahora se está ganando la vida en este mercado o en otros.

**Releyendo *Rayos y centellas*, identificamos tu estilo de dibujos con el de Sequeiros,**

**aunque en una vía mucho más luminosa. ¿Era una de tus influencias?**

Claro, tanto Sequeiros, como Ted McKeever u Olivares fueron grandes influencias al principio. Lo que pasa es que luego me influía gente como Kirby, Mike Allred, Mazzuchelli, y también la línea clara… Ese choque se veía muy claramente en *Rayos y centellas*. Es un obra de la que estoy orgulloso porque se veía esa batidora pop que he desarrollado durante toda mi carrera y en la que mezclaba superhéroes con ciencia ficción, viajes en el tiempo, metalenguaje, discurso político, realidades alternativas, franquismo pop… En solo tres números y en nuestro primer tebeo [risas]. Los problemas que tuvo se debieron a que yo estaba muy verde y, sobre todo, que quisimos contar muchas cosas en solo tres números. Habría dado para doce. Pero me sirve de ejemplo de obra de esa época, hecha por personas que no habían mamado solo de un aspecto de la cultura, sino que tenían tal hervidero de referencias en la cabeza que terminaban dándole forma como tebeo.

**No recordamos si la cadencia era mensual, pero ¿entregasteis la serie completa a Camaleón desde un principio?**

No, fue casi un rollo norteamericano: nos dieron el ok, y cuando salió el primer número yo ya estaba trabajando en el segundo. Y no cobramos ni un duro. Nos decían que habíamos vendido ochocientos, nos quedamos en las puertas de ganar algo [risas].

**¿Qué tiradas se manejaban para cómics de ese formato, entonces?**

Es que, verdaderamente, no lo sabíamos. Siempre nos decían que entre mil y mil doscientos, era el estándar. Como lo era para ventas la cifra de ochocientos. Era una forma de quitarse el muerto. El hecho de estar publicado, como decía, ya era una alegría, pero eso no era una industria. Era simplemente pasar de hacer fanzines a ser distribuido a nivel nacional. Pero nunca ganamos un duro con *Rayos y centellas*.

**¿Coincidió en el tiempo con la línea Laberinto?**

Es que Camaleón abrió camino, con su estrategia de *comic-books* baratos, porque también sacaban *Mondo Lirondo*, que fue un exitazo, *Mister Brain* y *Dragon Fall*, que fue lo que mantuvo la estructura editorial. A nivel editorial Camaleón era un desastre, pero *Dragon Fall* y sus megaventas la mantenían. Luego tenían miniseries… Querían ser una especie de «mini Marvel», ser como una editorial americana con varios títulos mensuales, si podían dibujarlos sus autores. Planeta vio que podía tirar por ahí y encargó un número de series, con mayor y menor fortuna. Yo recuerdo *Mentak*, de Pulido, *Iberia Inc.*, y alguna más.

**La sensación que se tiene cuando se piensa en ese periodo es que todo se hacía sin continuidad, no había un plan a largo plazo. ¿Cómo lo veíais como autores?**

No, no se podía continuar, si no hay un beneficio económico para los autores, es imposible. Camaleón podría haber aprovechado la oportunidad para crear un universo interconectado, que llegara a un *fandom*… Pero si no se paga a los autores no puedes pedirles un compromiso. Hay entusiasmo e ilusión, eso sí. Al mismo tiempo yo empecé a moverme en el mercado del diseño gráfico, empecé a maquetar y diseñar revistas sobre cómic como *U, el hijo de Urich* o *Volumen*, y al mismo tiempo montamos una pequeña

Cubierta del primer número de *Rayos y centellas* (Camaleón Ediciones, 1996)

empresa, Prensa Mecánica SL, y editábamos un periódico mensual sobre novedades literarias. Estaba con David Muñoz, su hermana, Óscar Palmer y un par de personas más. Gracias a esta doble faceta de dibujante y maquetador años más tarde me trasladé a trabajar al Estudio Fénix en Barcelona.

**¿Y lo siguiente que publicas es *Residuos*?**

Después de la experiencia en Camaleón hay un *impass*, estuve unos tres años sin hacer cómics de manera profesional, hasta que la gente de La Factoría de Ideas me encargó dos números de *Tess Tinieblas*. En realidad me lo pidió personalmente su creador, Germán García. Era una serie maravillosamente dibujada que empezó con Camaleón y acabó su publicación de una forma un tanto rara en La Factoría de Ideas. Es un trabajo de encargo, en el primer número, guionizado por Miguel Chaves, me sentía súper torpe, pero el segundo me resultó mucho más cómodo y ya le había pillado el punto a los personajes. El guión era de Germán y Javier Pulido, ¡y salían robots gigantes!

Luego me marché a vivir a Barcelona, y a partir de 2002 colaboré con *Rockdelux* haciendo una serie, «Es Pop». Era media página, sobre el mundo del pop.

**Y aquello era en color…**

Sí, fue mi primer trabajo a color. A mí me gustaba mucho Gallardo, y su *Perro Nick* me parecía flipante, por su color pop tan llamativo. En *Rockdelux* estuve un par de años. Luego surge la posibilidad de hacer un álbum para Glénat junto a Antonio Trashorras y David Muñoz, que en aquel momento, en 2004, están apostando por una colección en formato de álbum europeo de autores españoles, la colección 10. Estábamos a las puertas del inicio de la novela gráfica, y nosotros elegimos el formato de álbum europeo.

**Fue algo parecido a lo que les pasó a Santiago García y Pepo Pérez con los primeros cómics de *El Vecino*, según han contado ellos mismos.**

Sí. Esta colección me dio la oportunidad de hacer mi obra más larga hasta la fecha, sesenta y cuatro páginas a color; era un reto. El guión era de David y Antonio, que estaban trabajando juntos. De hecho habían escrito el guión de *El espinazo del diablo* de Guillermo del Toro unos años antes. Se presentó el proyecto, nos dijeron que sí, y tiramos millas. Yo estoy contento por la cosa del desfogue, pero quedó un álbum un tanto fallido. Cada uno tiraba en una dirección, no teníamos

POP!
<input>
¡HOLA, AMIGOS!, SALUDOS DESDE EL FUTURO PRÓXIMO. ¿DESEAN SABER MÁS SOBRE LOS CAMBIOS QUE CONVULSIONARÁN LA INDUSTRIA DE LA MÚSICA POP?
YES
NO
TOMORROW NEVER KNOWS!!
...Y AHORA ¡GEORGIE DANN JR. Y SUS TUNOS RUMBEROS INTERPRETANDO "ANARCHY IN THE UK"!
¡EL ÉXITO DEL VERANO! ¡ME LO GRABO!
¡DESDE QUE LE REGALAMOS SU PRIMER SOFTWARE DE EDICIÓN DIGITAL, NI NIÑO ESTÁ HECHO UN MONSTRUO DEL NAPS!
CH
...PUES EL MÍO LO TÍPICO. HACKEANDO TODO EL DÍA LA WEB DEL PARTIDO POPULAR
¡CON USTEDES, ROBBIE WILLIAMS Y SU CEREBRO PRODIGIOSO! ¡RIAN, LOREN! ¡MERCI, FREAKS, CHIC, ANGE!
NO WAY...
VAMOS A CERRAR ¡DESALOJEN LA SALA!
¡¿PERO SI HAN ABIERTO HACE 20 MINUTOS?!
CHAVAAAL, QUE VAS A IR CALIENTE PA CASA...
POR EL AMOR DE DIOS, MÁTEME...
STING EN EL PARQUE NACIONAL DEL AMAZONAS...
KEITH RICHARDS FILMANDO SU FARGANTE UN UNA CARGA DE DROGAS Y SEXO
LA GIRA INTERESTELAR DE ERIC CLAPTON...
¡QUE PUNTEO MÁS GUAPO!
¡POR FAVOR, NO PISEN EL CÉSPED NI DEN DE COMER A LOS INDÍGENAS!
POR ÚLTIMO, ANTIGUOS DJs DE MENTIRA SE ALIARÁN CON LAS MAFIAS DEL MOMO EN BUSCA DE NUEVOS MARCOS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA... LA ESO NO ME DICHO, OIGAN...
THOM! THOM!
DAME PROCO

Una tira de «Es Pop», la serie que Bustos publicó en *Rockdelux*.

claro dónde queríamos ir y al final la cosa no cuajó. Es un álbum extraño que no se sabe si es de humor, si es dramático, si es una *space opera*. Habría podido tener más recorrido, era el inicio de algo, pero como la colección no continuó, era prácticamente un capricho de Joan Navarro, se distribuyó fatal, no hubo casi publicidad… Quedó en eso.

**Con *Residuos*, tenemos la sensación de que se cierra una fase de tu carrera.**

Sí, sí. Yo creo que ahí, aunque siguiera trabajando como diseñador en Estudio Fénix, mi objetivo ya era hacer algo más ambicioso en el cómic. Dos años más tarde tuve la oportunidad de empezar a trabajar en *Mister K*, la revista juvenil de *El Jueves*. Estuve desde el número 0. Yo propuse una serie que iba a ser de un científico loco y unos monstruos, pero al final se quedó solo en el científico loco, y fue lo que luego sería *Gru*: un villano un poco infantil que quería dominar el mundo con planes absurdos. Eran dos páginas, al principio semanales, luego la revista pasó a quincenal y por último a mensual. Durante cincuenta números estuve haciendo «Zorgo», y con él ya experimenté un cambio. Me pude desarrollar como autor completo, pero también como humorista. Me ayudó mucho Maikel, el director de la revista, que de cada tres guiones que presentaba solo aceptaba uno. Eso me ayudó a curtirme como guionista. Y Bernardo Vergara me ayudó bastante, me daba consejos sobre cómo terminar chistes, etcétera. Y la serie me sirvió también para meter todas las referencias pop que tengo y para introducir cierta crítica social, política, económica… No era una cosa verdaderamente infantil, sino que tenía un poco de retranca, algunos elementos adultos que un lector mayor podía adivinar.

***Zorgo* fue reeditado más tarde por Dibbuks…**

Dibbuks hizo una reedición en tomos cuando ya había terminado la revista *Mister*

QUÉ COSAS TIENE LA VIDA... ESTA MAÑANA ME LEVANTÉ Y TENÍA UN TRABAJO, UN AMIGO...
ME ESTÁS DESCONCENTRANDO. ¿QUIERES QUE META LA PATA Y SALGAMOS VOLANDO?
¿Y SI FUERA ESO? ¿Y SI QUIERO IMPEDIRTE REPARAR LA NAVE PARA QUE NO CUMPLAS TU MISIÓN?
¡SI NI SIQUIERA SABES EN QUÉ CONSISTE MI MISIÓN!
¡ZAS, JODER, SI ESTO NO SALE BIEN MORIREMOS AQUÍ!
YA, SI AHORA VA A RESULTAR QUE LA TIERRA INFILTRA SUS ESPÍAS CON FINES PACÍFICOS, NO TE...
CUANDO ACABE ESTO TE CONTARÉ TODA LA VERDAD. LO PROMETO.
SEGURO...
YA ESTÁ. ¡HEMOS TENIDO MUCHA SUERTE! TODAVÍA ESTÁ LLENO EL 30 POR CIENTO DEL DEPÓSITO.
¡ZAS, NO!

Una página completa de *Residuos* (Glénat, 2004).

*K.*, uno de 2008 y otro de 2009, que luego terminó recopilándose en un libro de tapa dura, con algún material adicional, en 2012.

**Aparte de ser una obra humorística, tiene bastante influencia de ciertas series de dibujos animados de la época, tipo Cartoon Network o Warner…**

Sí, una de las influencias bastante clara en esa época era *Ren & Stimpy* de John Kricfalusi y todo lo que deriva de la Warner. En aquel momento, 2006 o 2007, yo ya estaba un poco desconectado… supongo que entonces algo como *Las Supernenas* ya era algo antiguo. Pero, al final, todas estas influencias no vienen porque yo viera esas series, sino más bien porque, por generación, hay una serie de creadores que conectan y hablan de lo mismo, y con la misma estética.

¡CUIDADO CON EL CÍCLOPS MUTANTE!
VALE, VALE, ¡QUE ESTÉ ESTÁ CHUNGO!
AHORA, ¡SALTO ADELANTE Y PATADÓN!
¡JAH! ¡EL CAÑÓN DE PLASMA ESTÁ TIRADO!
¡ESPERA QUE COJO LAS MONEDAS!
UN SALTITO MÁS PARA ESQUIVAR LAS CHICAS DESTRUCTORAS.
¡Y YA ESTAMOS EN LA ÚLTIMA PANTA LUA! ¡AHORA VIENE LO BUENO!
¡VENGA, RÁPIDO!
¡ATENTO QUE ESTA FASE ME ENCANTA!
GAME OVER
THE WORLD IS DOOMED
¡UUH, UUH, YO ES QUE ME PIRO!
NUNCA ME TESAVINO EL JUEGO, MANOLITO, PERO, ¡AÚ QUE ME ENCANTA VER COMO ES MAO OPERATORIA A ESE PIPIOLO!

Una de las páginas más experimentales de *Zorgo*.

**Y luego aparece *Endurance*, en 2009; ¿habías terminado ya *Zorgo*?**

Sí, *Zorgo* había terminado. De hecho yo me encontraba en un momento de crisis personal y profesional. Volví a Barcelona tras años viviendo fuera de la ciudad, y poco después, en unos meses, surgió la posibilidad de hacer esta novela gráfica. Además, yo ya tenía muchas ganas de hacer una, desde hacía un par de años. Me gustaba mucho el formato manga: un libro de muchas páginas en blanco y negro, en un tamaño reducido. No habría hecho *Endurance* en formato de álbum europeo bajo ningún concepto. En 2008 hubo una exposición de la expedición de Ernest Shackelton en el Museo marítimo y fui por casualidad, porque un amigo me avisó. Yo no conocía nada de la historia, y me fascinaron las fotografías de la aventura. Mi amigo me dijo que tendría que hacer un tebeo sobre eso, y yo de entrada le dije: «Sí, hombre, ya» [risas]. Y dio la casualidad de que una o dos semanas después me llaman de Planeta, Ricardo Esteban, que estaba contratado para buscar autores para un proyecto de cómics españoles. Me preguntó si tenía algún proyecto que ofrecer. Les intenté vender uno que tenía por ahí, pero me dijo que no lo veían… Y en ese momento, mientras hablaba con él por teléfono, pensé que no podía perder esa oportunidad y me acordé del viaje de Shackelton y la visita al museo. Lo propuse y entonces sí que le pareció interesante. Tras esto, me compré el catálogo de la exposición y preparé un dosier, que aceptaron. Me preguntaron por plazos, y yo, sin planificar ni nada, a lo loco, le dije que a finales de diciembre, lo cual significaba que tenía diez meses para hacerlo. Nunca había hecho una novela gráfica de esa extensión, así que estaba improvisando… Lo más largo que había dibujado como autor completo eran historias de ocho páginas. Me lo planteé muy seriamente, pasé un mes y medio haciendo el guión. Una de las cosas

?
¡¡¡

que aprendí de Bernardo Vergara es que si eres dibujante, ¿para qué vas a hacer el guión escrito pudiendo dibujarlo? Así que me hice el *storyboard*. Pensaba que iba a dibujar palotes, que es lo normal cuando solo quieres ver como funciona la narrativa, pero al final acabé dibujando casi los lápices… se podía leer perfectamente. Toda la estructura del relato estaba muy controlada; sabiendo cómo terminaba la historia sabía cómo tenían que suceder las cosas, y solo tenía que ir marcando el tempo. Fui trabajando y haciendo páginas, aún de forma analógica. Aproveché que, al suceder en la Antártida, no tenía que meter muchos fondos [risas]. Está todo lleno de hielo y espacios en blanco. Y el 31 de diciembre a las siete de la tarde terminé la última página, ¡había cumplido como un campeón!

Mirando atrás, comprobé que gracias a una buena planificación, el trayecto no había sido tan duro, y también que era algo perfectamente posible. Desde *Zorgo*, cada nuevo proyecto ha sido un reto. Me meto en unos *embolaos*… *Endurance* supuso un gran cambio, porque era una historia larga, dramática. Pero funcionó bien y tuvo buenas críticas.

**Quizá por esa abundancia de espacios en blanco que comentas, jugabas mucho con la composición de página en *Endurance*… Hay una maduración, y unas influencias que aparecen ahí.**

Ya había jugado con diseños de página rompedores y locos en *Zorgo*, a veces la estructura era el chiste. Pero con *Endurance* ya estaba leyendo a Osamu Tezuka. Y me había dejado todo loco, me pareció un autor clásico sorprendentemente moderno. Mientras que, por ejemplo, hay cosas de Jack Kirby cuya lectura hoy resulta un poco «dura», con Tezuka no sucede. Puedes leer tebeos de los años 50, 60 o 70 y funcionan. Y él jugaba mucho con la página, incluía elementos verticales… Sus diseños eran muy emocionales y subjetivos, representaban lo que sentían los personajes. Y a través de ese diseño lo transmitían. Y en *Endurance* jugué a eso. Quería hacer algo como el manga, ya os digo. Porque, además, «novela gráfica» creo que no se usaba en 2008 aún mucho.

**Es verdad que la novela gráfica en ese momento todavía se está definiendo en España, pero sí que habían ido apareciendo, en 2007, *Arrugas* y *María y yo*… Y previamente se habían publicado libros muy extensos: *Blankets* aparece en 2004, como *Píldoras azules*. ¿Esos libros te sirvieron para que te dieras cuenta de que era factible publicar un cómic de doscientas páginas, o de las que necesitaras?**

Creo que no había leído ninguna de esas obras en ese momento… La apuesta de hacer una historia de género histórico como *Endurance* la hice mirando a los japoneses, no a la incipiente novela gráfica española. Sabía que estaba ahí, y en retrospectiva, se puede decir que yo estaba haciendo novela gráfica, pero en el momento lo que quise hacer fue un manga, con la estructura, el viñetado y la velocidad de lectura de un tebeo de Tezuka.

**Al releer *Endurance*, nos sorprendió que es más experimental de lo que recordábamos, no es nada convencional.**

Es que yo he jugado al mismo tiempo con el clasicismo y a introducir cuando la historia lo requiere algunas píldoras más experimentales. En *¡García!* sucede lo mismo. En el caso de *Endurance*, por ejemplo, uno de los elementos que luego he ido repitiendo como una marca de estilo, sin dar-

LOS VI HACE UN RATO, MCNISH...
...NOS ESTAMOS ACERCANDO... SALDREMOS DE ESTA, SE LO PROMETO...
...EL MAR NOS HA DADO UNA NUEVA OPORTUNIDAD MOSTRÁNDO EL CAMINO...
DÍA 13

Otro ejemplo de la potencia gráfica de *Endurance*.

me cuenta, es el trazo emocional. Yo había visto fondos emocionales en los mangas clásicos: cuando un personaje sufría algo, el fondo creaba un patrón que representaba las sensaciones que estaba teniendo. Pero el hecho de romper el trazo cuando el personaje sufre, transformar el acabado, no lo he visto mucho, quizás en Mazzuchelli y su *Born Again*. Cuando empecé a trabajar en *Rockdelux* con «Es Pop», decidí liberarme del estilo: para mí era una esclavitud. Antes quería hacer la línea perfecta, pero acabé dándome cuenta de que tenía que soltar la muñeca. Una serie de factores, junto al maravilloso descubrimiento del Pentel, un pincel rotulador con el que la cosa iba súper fluida, fueron fundamentales en el cambio. En *Endurance* quería utilizar ese elemento sutil: empezar dibujando más limpio, y según los personajes se van agotando voy dibujando más sucio. También sucede en *Versus*, donde amplifiqué ese recurso. El trazo cambió para hacer el relato más agreste y más duro.

**En tu obra, en la que has compaginado humor y drama, tienes un estilo muy adaptativo, pero al mismo tiempo siempre eres muy reconocible. Tienes mucha capacidad de adaptación en función de lo que pide la obra, es una de tus ventajas como dibujante.**

Bueno, es una de las ventajas y una de las maldiciones. El hecho de ser tan versátil y tocar tantos palos a nivel profesional tampoco es tan bueno, porque la gente no sabe dónde encajarte. Entonces la única estrategia pragmática a la hora de ganar dinero es que tú mismo seas tu sello. Que tus obras sean obras de Luis Bustos, que tu nombre sea el reclamo, no el género o el tono. Espero llegar algún día a ese punto, porque la gente te ve en *Orgullo y Satisfacción* haciendo humor, y de repente te ve en *Versus*, una

Una fotografía reciente del autor.

obra muy dramática, o en *Zorgo*... Les rompes la cabeza un poco. Pero, al final, hago las cosas como las hago. Me adapto a lo que me apetece en cada momento. Estoy encantado haciendo humor con influencia de Gallardo o Bruguera, porque me funciona y encaja con ese aspecto de mi vida que disfruta de las cosas que tienen gracia, y por otro lado me encantan los relatos dramáticos de género, que las cosas tengan una curva dramática. Me gusta mucho, y no quiero perder ninguna de las dos opciones.

**Entre *Endurance* y *Versus*, hay un salto temporal llamativo, de 2009 a 2014. Sabemos que te dedicas a otras cuestiones, pero ¿nos puedes contar algo de ese hiato?**

Durante ese tiempo estuve trabajando para *El Jueves* y lo compaginaba con mi trabajo de grafista en un estudio. En el 2012 apareció la oportunidad de hacer un nuevo libro. A mí ya me picaba, quería hacerlo. Acababa

*Storyboard* completo de *Versus* (Entrecomics Cómics, 2014).

de aparecer la editorial Entrecomics Comics, y me interesaba mucho su modelo de negocio, consistente en repartir las ganancias con el autor al 50% y en prescindir de las distribuidoras.

**Para ti como autor, ¿funcionó ese sistema?**

Bueno, es un sistema que tiene un cuello de botella. Al final, requiere mucho esfuerzo distribuir, llegar a los puntos de venta, liquidar, redistribuir cuando se agotan ejemplares… Es un trabajazo muy bestia para una editorial tan pequeña. *Versus* podría haber vendido mucho más en una editorial convencional, pero tampoco creo que hubiera sacado más dinero de lo que saqué con Entrecomics. Pero tuvo repercusión, buenas críticas, fue nominado en el Salón de Barcelona, como me pasó con *Endurance*… Quedé muy contento y es mi obra favorita como autor completo.

**¿Cómo fue el proceso, desde que les presentas la obra?**

Les propuse este relato, que al principio iba a ser algo mucho más ambicioso, porque consistía en un *flipbook* con dos portadas, y dos personajes… algo parecido a lo que hace poco han publicado, *El boxeador* de Man y Rubén del Rincón (La Cúpula, 2016).

**A nosotros nos sorprendió mucho ese cómic, porque conocíamos tu proyecto original.**

Claro, son ideas que están ahí, hasta que alguien las coge y las lleva a buen puerto, no pasa nada. Yo tuve que descartarlo por cuestiones personales: le dije a la editorial que lo aplazábamos, no me sentía con fuerzas para sacar adelante ese proyecto tan ambicioso en el que quería unir mis dos facetas, era todo muy conceptual. Por un lado iba a estar el relato original de Jack London, en un estilo *frankmilleriano*, y por otro el relato de Sandel, el boxeador negro, que quería hacerlo a lo Popeye, más *cartoon*, como si fueran tiras. Era todo un juego de metalenguaje. Pero asumí que no lo podía hacer. Pasado un tiempo, retomé el proyecto con una idea más humilde: setenta y dos páginas, simplemente la adaptación libre del relato de London, y me propuse hacer algo intenso y potente con eso. Empecé a dibujar páginas sin avisar a la editorial, hasta que me faltaban solo quince. Entonces los llamé y les dije que, si les seguía interesando, lo publicaba con ellos. Y me dijeron que lo que vieron les interesaba incluso más.

Y así, en 2014 apareció *Versus*. Al haber trabajado tanto tiempo en diseño, al final todos mis tebeos tienen algo de concepto, de objeto. Y con *Versus* aposté por un formato cuadrado, con un papel para la portada áspero

y duro, que tuvieran una sensación durilla. Y empleé un blanco y negro potente, que a mí siempre me ha funcionado muy bien. También sucedió que, cuando llevaba quince o veinte páginas de la historia, di el salto al dibujo en digital, así que redibujé lo que llevaba para evitar que hubiera un cambio de estilo. Es mi primer trabajo íntegramente dibujado en digital. Excepto las últimas páginas, en las que aparecen una serie de manchas que hice directamente en un folio, con el Pentel, a lo bestia, y que luego ni siquiera escaneé: hice una foto. Era *art brut*. Luego lo pasé al ordenador, lo amplié, lo distorsioné, y finalmente lo monté en digital con el Manga Studio.

**Es una de tus obras más experimentales en lo gráfico.**

Sí, ya que la editorial me dio la oportunidad de experimentar, lo hice. El relato empieza

Una página de *Versus*.

muy clásico, casi en el tono de un Will Eisner, y con elementos de Miller, como sus encuadres, pero poco a poco va derivando casi hasta la abstracción, de puro arte moderno. Esto también tiene que ver con el momento en el que se publica, cuando ya están apareciendo cómics con un componente vanguardista importante, cosas que hace poco tiempo un editor se habría negado a publicar. La industria había cambiado, seguí siendo precaria, pero los costes de producción se habían abaratado.

**Nos recuerda al expresionismo, pero también al Miller último…**

Sí, el final es muy expresionista, pero también hay otras cosas. Por ejemplo hay una doble página que tiene mucho de Dubuffet. Y está muy presente lo que comentaba del trazo emocional. Todo obedece a mi idea de que el lector, cuando esté leyendo, esté metido dentro de la historia. El dibujante ahí es un mero transmisor de todo eso. Tiene que ser todo muy contundente, en realidad *Versus* tiene la estructura de una canción pop. Es un cómic muy visceral e inmediato.

**Al pasar tanto tiempo desde *Endurance*, ¿tenías la necesidad de reivindicarte, de dar un golpe en la mesa con *Versus*, para ponerte otra vez en el mapa, o en el ring, por usar el término pugilístico?**

Yo no había parado de dibujar en *El Jueves*. En la revista hacía, por un lado, una serie de encargos sobre temas de la semana, y por otro, una serie con guiones de John Tones para un suplemento, «El gas de la risa», que se llamaba *Infiernos*. Básicamente era la historia de un pobre desgraciadete que ha vendido sin darse cuenta su alma al diablo por ganar una puja en Ebay. El diablo le dice que por contrato tiene una oportunidad de bajar al infierno a recuperar su alma. Fueron diecinueve entregas, y terminó porque recortaron las páginas de la sección y quitaron nuestra serie. Y en el momento en el que abandoné la revista estaba haciendo unos pósteres con Albert Monteys, una cosa muy marciana y coyuntural, al estilo de las infografías de datos que a la altura de 2012 inundaban internet. Pero tenía ganas de volver a hacer algo dramático. Y luego hay otra cosa importante: el cambio de herramienta. Me ha liberado de muchos prejuicios sobre qué es ser un buen dibujante. Yo era de los que pensaba que si no sabes dibujar algo de memoria no eres buen dibujante. Conceptos rancios sobre cómo dibujar las cosas. Pero de repente te das cuenta de que en un oficio industrial como es el cómic tienes que utilizar todas las herramientas a tu alcance. Eso es algo que también me ha enseñado el manga. Ahí no hay prejuicios a la hora, por ejemplo, de meter fondos fotográficos y conseguir lo que se conoce como «efecto enmascaramiento», lo importante es que todo quede coherente. El uso del Manga Studio y la tableta me permitió un nivel de detalle que no pude tener en *Endurance*. Y así conseguí buenos resultados. A mí me fastidia tener que retocar una vez terminado un trabajo, pero con lo digital el trabajo es más fluido y en realidad estás retocando continuamente. Por todo esto me salió una obra un poco excesiva a nivel de dibujo, porque quería que quedara todo perfecto.

Luego, en *¡García!*, había otra premisa: teníamos que hacer dos libros en un año. Cuatrocientas páginas. Todo lo que aprendí en *Versus* a nivel de producción me fue muy útil. No tanto a nivel de estilo, que es lo más evidente para la gente, pero sí para planificar cuántas páginas vas a hacerte al día, por ejemplo. En *¡García!*, al final, hubo algún momento que llegué a hacer cuatro páginas

en un día. Tienes que entregar y debes optimizar el tiempo, sin entregar cualquier cosa, por supuesto.

**Hay que buscar la eficacia.**

Sí, claro. Hay que tener una buena mecánica de trabajo. Me puedo considerar artista, pero también tengo una responsabilidad como currante. Con *¡García!* apliqué todas las enseñanzas que había adquirido en *Versus* en un tebeo de género, y en una producción de género. Por eso quisimos hacer dos libros que salieran con una diferencia de cuatro meses. Creo que eso no había pasado nunca en este país [risas].

**Quizás es la obra tuya que más se ha acercado al modelo del manga.**

Sí, exacto. Y también, como yo hago este tipo de cosas a un nivel conceptual y de di-

Una de las páginas más experimentales de *Versus*.

seño, le propuse a Santiago García [el guionista] que el formato se acercara al manga. El resultado es una especie de mezcla entre un tebeo norteamericano, una novela gráfica moderna y un manga…

**Jugando además con la tradición del tebeo español…**

Claro, con la cosa de estar jugando con la tradición. Pero, a nivel formal, era una mezcla entre esos tres territorios que parece que no están conectados, pero que yo creo que pueden conectarse perfectamente. Para mí fue agotador, terminé vaciado, pero sin pausa me puse a hacer otro libro y ya lo tengo terminado [risas]. No me queda más remedio. El problema de hacer tebeos en España es que no compensa económicamente. Tienes que hacer suficiente producción para romper una barrera y entonces llegar a otro nivel. Puedes hacer una obra o dos y de repente petarlo, y ser flor de un día, pero creo que en este país, teniendo en cuenta el volumen de producción que hay, o vas acumulando obras o mejor te vas a otros mercados. Pero, claro, eso supone que puedes acabar quemado. Hay muy poca gente que pueda permitirse hacer obras largas o muy ambiciosas por este motivo. Podéis ver primeras obras que lo sean, pero pocas segundas o terceras obras así, los autores se irán a otros campos. Hacer tebeos está mal pagado y es muy duro.

***¡García!*, originalmente, es un proyecto de Santiago García y Manel Fontdevila, que este termina abandonando cuando llevaba más de cien páginas dibujadas. ¿Cómo llegas tú a entrar en el proyecto?**

Yo a Santiago lo conozco desde hace veinte años, y habíamos colaborado en el *U* y en *Volumen*, él dirigiendo las revistas y yo maquetándolas. Pero nunca habíamos hecho un tebeo juntos. Recuerdo que un día le enseñé las páginas de *Versus* y le encantaron, y empezamos a hablar de colaborar en la creación de una novela gráfica. Y unos días después me propone retomar el proyecto de *¡García!*, que en ese momento era un proyecto enterrado. Le pedí que me mandara el guión con las páginas de Manel, y me gustó mucho. Al principio iba a ser un libro de unas trescientas páginas. Era una historia muy ambiciosa, un tipo de relato que nunca se había hecho así aquí. Había que cambiar algunas cosas del argumento que habían quedado desfasadas porque la coyuntura había cambiado en España, y también decidimos dividirlo en dos libros para optimizar la realización y porque nos sonaba muy bien aquello del «continuará». Empezamos a trabajar, y decidimos emplear algunas de las páginas dibujadas previamente por Manel, como *flashbacks*.

**¿Leíste todo lo que había hecho él?**

Claro, claro, pero yo quería hacer una cosa diferente, porque, aunque Manel, que es un dibujante excepcional, intentaba llevar su estilo a un acabado más naturalista, seguía siendo muy *cartoon*, y ese elemento desapareció en mi versión. Quería hacer algo más manga y americano. Santiago y yo estuvimos hablando sobre el guión, yo sugería algunas cosas, iba haciendo el *storyboard*, nos planificamos para lanzar los dos libros. Fueron surgiendo muchas cosas sobre la marcha, algo que sucede cuando el trabajo fluye y «hay chicha». Por ejemplo, en el primer libro, el personaje de Jaime le regala un móvil a García, que este acaba rompiendo, rechazando su relación con su compañero, pero también la vida moderna. Al final del segundo libro termina comunicándose con Antonia, su nueva compañera, a través del

García contra la policía en *¡García!* 1 (Astiberri, 2015).

móvil, usando su mismo lenguaje, como si se estuviera reconciliando con la realidad. Eso no era premeditado, pero fue surgiendo, y cierra el círculo muy bien.

**Una de las cosas más interesantes de *¡García!* es la cantidad de niveles que tiene como obra: lo puedes leer como un relato de aventuras *pulp*, como una crítica sociopolítica, pero también como una reflexión sobre la ficción… García es como un personaje de tebeo que de repente se ve proyectado al mundo real.**

Sí, es eso, pero sin la fanfarria meta del discurso de un Grant Morrison. Es todo mucho más natural. Tú estás viendo ese juego de espejos pero te está funcionando la historia a un nivel emocional. No es una parodia como *Roberto España y Manolín* (Miguel Gallardo e Ignacio Vidal Folch; Midons, 1997). Funciona perfectamente porque tiene un *crescendo* dramático y el guión de Santiago es rico en detalles. Es una historia importante para él, por eso quiso que viese la luz. Y creo que yo aporté más niveles todavía, porque me manejo bien trabajando las referencias pop. También se cuidó mucho el diseño, acercándolo al manga. Se nos ocurrió meter en la contraportada esos textos directos, con letras grandes, esa especie de arenga que la gente puede ver mientras lees el cómic en el metro… «¡La democracia está en peligro!» [risas]. Igual un dibujante más convencional no le habría dado tanta importancia a estas cosas, pero para mi es fundamental. Y fue una gozada trabajar con Santiago, es un guionista que te escucha, respeta tus ideas… Fue muy guay. Espero que haya un *¡García!* 3…

**Esa iba a ser la siguiente pregunta… ¿para cuándo?**

Algunos estudios de personajes de *¡García!*

La producción editorial es complicada. Yo tengo que estar continuamente produciendo para pagar facturas. Tengo que saber en qué momento puedo encajar un *¡García!* 3… pero si se dan una serie de factores lo haríamos, porque ya hay ideas. Y habría que buscar un tercer color para completar el rojo y el amarillo del primero y el segundo [risas].

**La obra está funcionando bien en cuanto a ventas y repercusión, ¿no?**

Sí, de hecho estoy muy orgulloso porque es el primer tebeo del que he recibido *royalties*. La primera edición del primer libro se agotó, y eso que tenía más tirada de lo habitual, pero tampoco es un *Croqueta y Empanadilla* o una *Moderna de Pueblo*, ni un Paco Roca. Yo personalmente todavía no he amortizado el trabajazo, pero es lo que decíamos: es hacer obra, hacer algo relevante y por supuesto, asentarte como profesional… Si la industria nos lo permite, García es un personaje que puede iniciar un camino interesante.

**Ha habido mucha gente diciendo que debe seguir.**

Claro, hay hambre de personaje icónico. García, aun siendo una persona muy rancia, cae bien, muy bien. Y eso es muy difícil en el terreno en el que nos movemos, porque podría haber sido atacado o malinterpretado. Pero lo guay de *¡García!* es que aunque no haya un tercero, ya funciona como obra completa tal y como está.

**También tiene algo de personaje de manga: una caricatura en un entorno realista. Pero está muy enriquecido.**

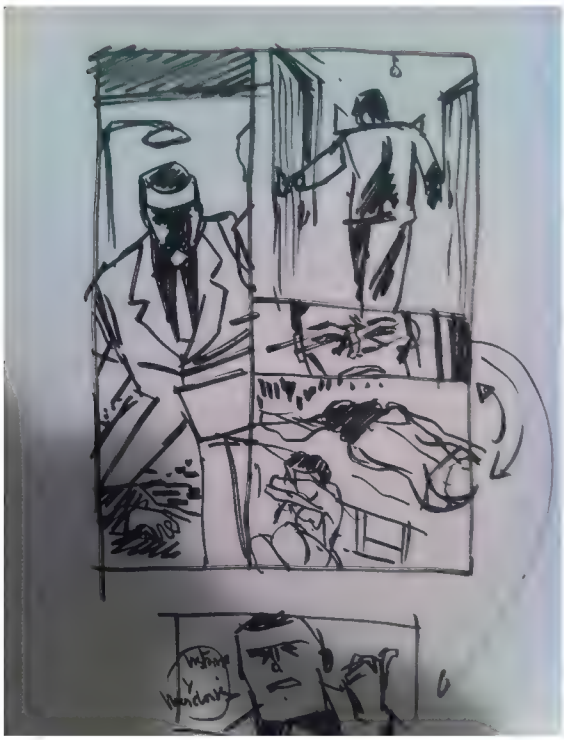
Parece una caricatura a nuestros ojos. Es una persona seria, con un código de honor pero a la vez con esa cosa rancia, su manera de tratar a las mujeres… Hay un desarrollo que lo lleva desde la caricatura a la persona real. Al final del relato se ha convertido en una personita.

¡TENEMOS CUATRO VELOCIDADES!
...
SJKRRE
MOC MOC
ESTAS CARRETERAS SON NUEVAS
TENDRÁ QUE DARME INDICACIONES
MEEEEEEEEE
SKREEEEEEEEE
DIOS, SOY INCAPAZ DE ORIENTARME EN COCHE
SUPONGO QUE TU FLAMANTE GARCIAMÓVIL NO LLEVARÁ GPS.
¿QUÉ ES, ALGO PARA ORIENTARSE? ¿COMO UNA BRÚJULA?
EN LA GUANTERA HAY UN PLANO DE MADRID.
Otra página de *¡García!* 1.

**Háblanos de tu trabajo en *Orgullo y Satisfacción*. ¿Por qué decidiste dejar *El Jueves* al conocerse el caso de censura interna de una portada sobre la abdicación real, en 2014?**

Fue básicamente por dos factores: el ético y el emocional. Yo en ese momento estaba trabajando en colaboración con Monteys. Él dejó primero el consejo de redacción, y poco después anunció que dejaba la revista. Y eso llevó a que Manel [Fontdevila], Bernardo [Vergara] y Manuel [Bartual] lo dejaran. Empezamos a escribirnos correos y ya fue en cascada, lo fuimos dejando todos. Como yo, para variar, no tenía ningún plan, fue una cosa más bien emocional, y a la vez ética. Luego piensas que has renunciado a

Boceto de ilustración promocional de *¡García!*



Boceto de una página de *¡García!*

un sueldo, a la única revista que queda que paga dignamente… Pero tienes una ética profesional. Varios días después Bernardo, Manel, Manuel y Albert estuvieron hablando para lanzar una publicación, desfogarnos. No se podía hacer en papel por el gasto y porque no había infraestructura para distribuir. Nos decidimos por un número especial monarquía en digital que aparecía una semana después de nuestra salida de *El Jueves*, coincidiendo con el día de la abdicación. Recuerdo que yo entonces estaba a punto de marcharme de nuevo a Barcelona, y fue todo muy intenso, había *feelings* que te cagas [risas]. Por la mañana apareció el especial, y según iban pasando los minutos se fue vendiendo cada vez más. Nosotros flipábamos. Yo ya había estado involucrado en otro proyecto de cómic digital, *Koomic*, y os puedo asegurar que las cifras eran… Yo saqué *Infiernos* y una versión remasterizada de *Rayos y centellas* y venderíamos cincuenta o sesenta descargas. Con *Orgullo y Satisfacción*, a media mañana, ya debíamos de llevar doce mil descargas. Nunca había sucedido eso en España. Debería estudiarse en el futuro como algo que pudo abrir camino y que, por desgracia, no terminó de hacerlo. Pero ese día, durante la presentación que tuvo lugar en Madrid por la tarde, en el Teatro del Barrio, la sensación que tenía era la de estar en el sitio adecuado en el momento adecuado. Muy intenso, y muy simbólico, porque se hizo al mismo tiempo que la abdicación. El éxito de ese primer especial hizo que decidiéramos lanzar una revista mensual. Ha funcionado como nada había funcionado en ese formato en este país, pero no ha sido suficiente como para que compense todo el esfuerzo que supone llevar la revista.

**Tú realizas un trabajo en *Orgullo y Satisfacción* que nos parece muy interesante, y que parece que también te plantea un reto, ya que te planteas hacer miniensayos gráficos sobre temas que exprimes, utilizando recursos gráficos clásicos…**

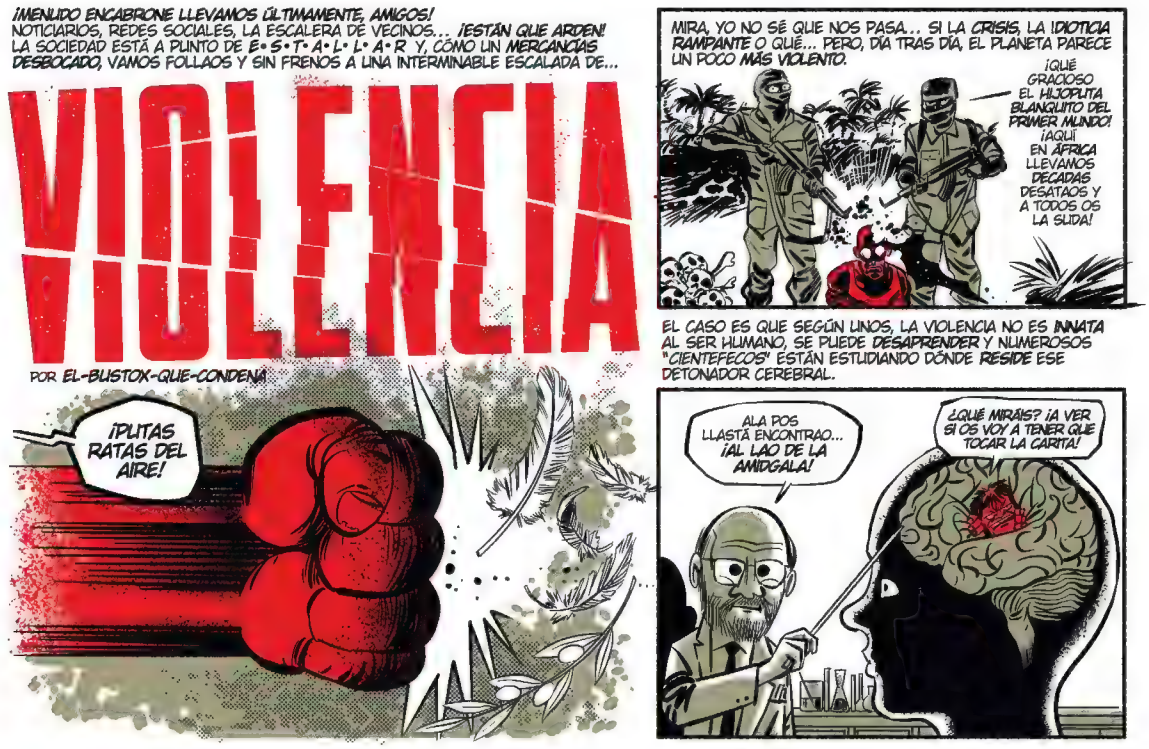
Sí, pero me costó un año llegar hasta ahí. En el principio no tenía personaje fijo, y no sé si me apetecía tenerlo, iba haciendo cosas sobre actualidad del mes, pero no había intención de hacer ensayo. Pero creo que lo vi muy claro recientemente. El verano de 2016 les propuse hacer una entrega a lo periodismo gonzo sobre mí desconectado de internet durante una semana. Como un experimento, aislarme del mundo y ver qué pasaba. Y efectivamente les pareció muy interesante, me puse y cumplí como un señor. Y me encantó también salir yo como protagonista y contar interioridades… «¿Cómo te haces pajas sin internet?» [risas]. Me di cuenta de que podía tirar por ahí, encontrando mi discurso y haciendo un relato periodístico en clave de humor, sobre temas como el dinero o la violencia.

**También has realizado recientemente *Still Life*, un trabajo experimental publicado con Libros de Autoengaño (2016).**

Sí, *Still Life* surge el verano pasado, en plena crisis creativa con mi último trabajo, *Puertadeluz*, y me supuso dos días de trabajo, simplemente. Se me ocurrió en una noche, en plan enfebrecido… Tiene mucho de fanzine conceptual por lo que lo ideal es que lo publicase alguien que distribuye en ferias como GRAF o Gutter Fest. A Lucía [González] de Libros de Autoengaño le gustó mucho y lo sacó ella. En *Still Life* presento otro metajuego, en el que todo obedece al diseño. El título ya avanza que estamos en un mundo estático, congelado. Al final de un gag. Juego con el elemento del humor, con el mecanismo del chiste, y también con lo *grantmorrisoniano* de unos personajes que toman conciencia de su condición de ficción. En los elementos gráficos hay algo de Warhol y mucho de mi amor por el *glitch*, el error digital. En *Still Life* solo está dibujada una viñeta —y la contraportada—, para luego deformarla y destruirla hasta hacerla casi irreconocible.

**Es como si sucediera un fallo en matrix en un chiste, que degenera en el caos…**

Sí, y más allá del elemento metalingüístico, hay algo muy emocional. Hay un personaje que se ve en una encrucijada vital, pero tiene la oportunidad de volver hacia atrás, al estado inicial, pero al final decide no hacerlo y aventurarse a un terreno desconocido, que no sabe si aquello será mejor o peor que su situación actual, pero al menos se mantiene en movimiento. Eso se puede aplicar a cualquier aspecto de la vida donde te encuentres atrapado por una rutina. *Still Life* va por ahí.


¡MENUDO ENCABRONE LLEVAMOS ÚLTIMAMENTE, AMIGOS!
NOTICIARIOS, REDES SOCIALES, LA ESCALERA DE VECINOS… ¡ESTÁN QUE ARDEN!
LA SOCIEDAD ESTÁ A PUNTO DE E•S•T•A•L•L•A•R Y, CÓMO UN MERCANCÍAS DESBOCADO, VAMOS FOLLAOS Y SIN FRENOS A UNA INTERMINABLE ESCALADA DE…
VIOLENCIA
POR EL-BUSTOX-QUE-CONDENA
¡PLITAS RATAS DEL AIRE!
MIRA, YO NO SÉ QUE NOS PASA… SI LA CRISIS, LA IDIOTICIA RAMPANTE O QUÉ… PERO, DÍA TRAS DÍA, EL PLANETA PARECE UN POCO MÁS VIOLENTO.
¡QUÉ GRACIOSO EL HIJOPLUTA BLANQUITO DEL PRIMER MUNDO!
¡AQUÍ EN ÁFRICA LLEVAMOS DÉCADAS DESATAOS Y A TODOS OS LA SUDA!
EL CASO ES QUE SEGÚN UNOS, LA VIOLENCIA NO ES INNATA AL SER HUMANO, SE PUEDE DESAPRENDER Y NUMEROSOS "CIENTEFECOS" ESTÁN ESTUDIANDO DÓNDE RESIDE ESE DETONADOR CEREBRAL.
ALA POS LLASTÁ ENCONTRAO… ¡AL LAO DE LA AMIDGALA!
¿QUÉ MIRÁIS? ¡A VER SI OS VOY A TENER QUE TOCAR LA CARITA!

Una página de uno de las colaboraciones de Bustos en *Orgullo y Satisfacción* n.º 33 (2017).

¡TÍA, JO, TÍA! ¡LA INTERNÉ!
¡MENUDO HITO DE LA HUMANIDAD, TÍA!
¡FUÁ! LOS CAMBIOS ORIGINADOS DESDE SU APARICIÓN HAN SIDO INCONTABLES.
EN LO POSITIVO, NOS HA ACERCADO COMO ESPECIE Y HA PERMITIDO AVANZAR A LA CIENCIA, LA ECONOMÍA Y LA CULTURA COMO NUNCA ANTES EN LA HISTORIA.
¡COMPAÑEROS, LUCHEMOS POR UNA CONEXIÓN SIMETRICA Y DE CALIDAD!
¡Y NETFLIX PA TODOS!
Y NETFLIX PA TODOS.
POR OTRO LADO, LA ACELERACIÓN QUE HA PRODUCIDO EN NUESTRO DÍA A DÍA Y LA INMERSIÓN CASI OBSESIVA EN UNA VIDA PARALELA VIRTUAL NOS HA CONVERTIDO EN UNOS... ¡AGONÍAS!
Y ASÍ LA COSA, ¿QUÉ PASARÍA SI EL AUTOR DE ESTAS PÁGINAS DECIDE VO-LUN-TA-RIA-MEN-TE REGRESAR AL MUNDO ANALÓGICO Y DESCONECTARSE DE MAILS, WHATSAPPS O REDES SOCIALES?
¡UNA SEMANA SIN INTERNET!
¿MORIRÁ?
¿SE LE IRÁ LA OLLA?
¿ALCANZARÁ EL NIRVANA?
¡AY, MADRE!
¡DURANTE ESE TIEMPO, SÓLO MANTENDRÉ EL CONTACTO POR TELÉFONO, SMS, CORREO POSTAL O SEÑALES DE HUMO!
UN EXPERIMENTO DE CÓMIC GONZO POR BUSTOX

Primera página de la historia en la que Bustos cuenta su experiencia de desconexión de internet durante una semana en *Orgullo y Satisfacción* n.º 24 (2016).

Cubierta de *Still Life* (Libros de Autoengaño, 2016).

**En su circuito natural creemos que ha tenido bastante éxito.**

Eso espero… Aunque a día de hoy todavía no se ha agotado la tirada de trescientos ejemplares. Me doy cuenta de que no soy un autor de éxito; me he ganado mi cierto nombre como autor peculiar, pero todavía tengo que demostrar que puedo vender lo suficiente para ser relevante.

**Tu último trabajo hasta la fecha es *Puerta-deluz* (Astiberri, 2017), que vuelve a ser en solitario. Es una obra de género, aunque te lo lleves a tu terreno. ¿Nos puedes contar de dónde viene la idea?**

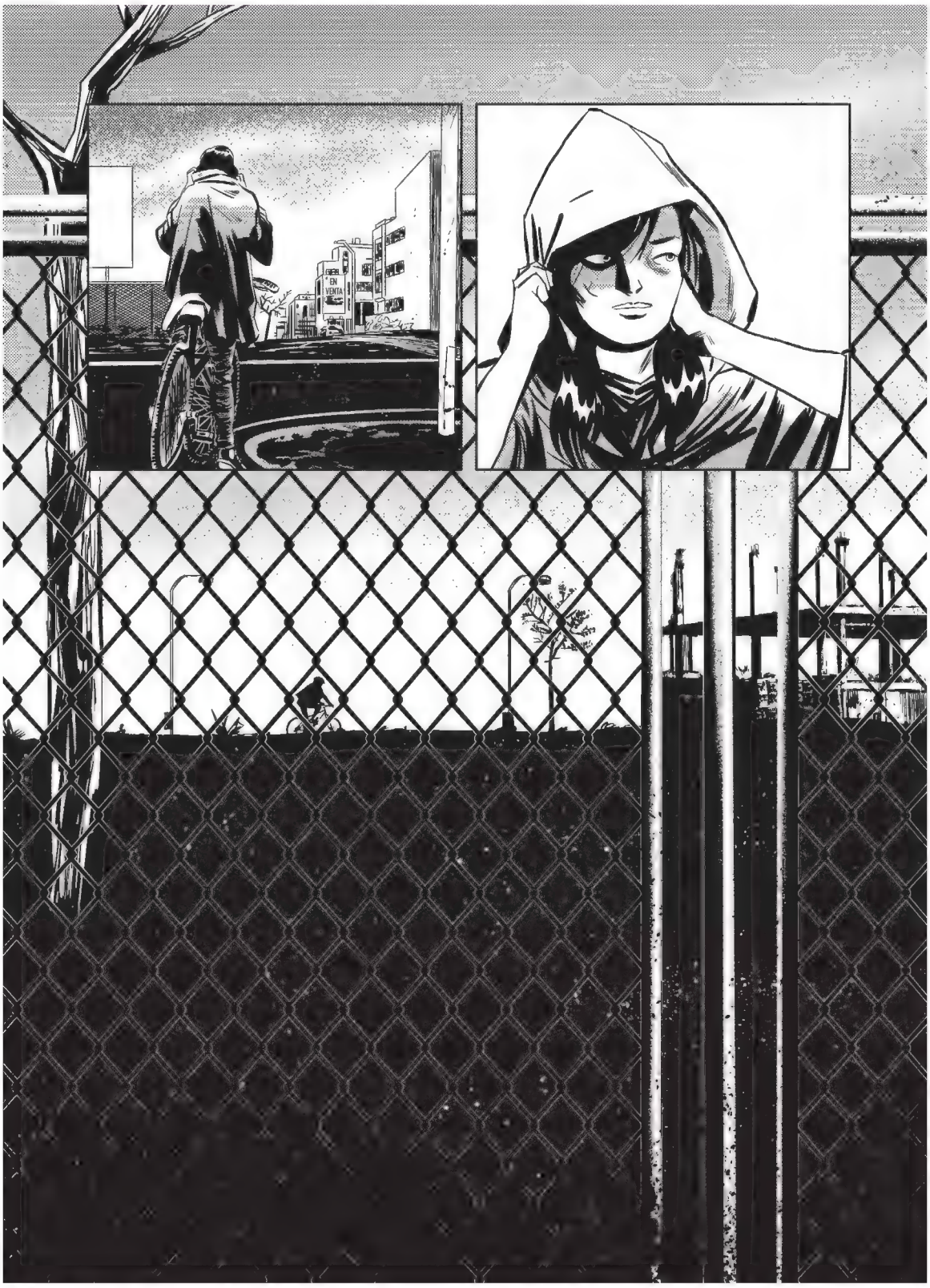
La primera vez que escribo sobre esta idea de hacer un relato en una urbanización fantasma, fue en 2013, hace cuatro años. Y lo dejé aparcado, para ponerme con *Versus*. La

Cubierta de *Puertadeluz* (Astiberri, 2017).

cuestión es que después de terminar *¡García!* necesitaba hacer otra cosa urgentemente ya que durante la producción de esa obra no pude meter muchos encargos de por medio. Al finalizar la obra, tenía una idea muy marciana, que tal vez haga algún día, pero me decanté por *Puertadeluz*. Los editores de Astiberri me dijeron que les interesaba, así que tiré para adelante. Les dije que la tendría a finales de diciembre, pero era complicado, porque era, después de mucho tiempo, otro libro como autor completo, y, además, era el primero basado en una idea original. Todo eso hizo que el trayecto fuera bastante accidentado…Al final conseguí terminarlo en febrero de 2017. Ha sido un proceso más anárquico que en el caso de *Versus*, el guión se iba desarrollando, yo iba cambiando cosas… Se van mezclando referencias y guiños: hay un elemento muy Ballard, pero también hay algo de Spielberg, y algo casi de Haneke… Hay una trama familiar que se desarrolla de una manera algo escabrosa… Yo quería hacer un *thriller* futurista, que sucede a pocos años vista, con algún elemento extraño pero sin marcar el componente fantástico para nada. Quería que todo el tema de la crisis apareciera como *background*, que no fuese exclusivamente un relato de denuncia social o económica. Hablo más sobre la familia y también se puede trazar un cierto paralelismo con el anterior, *Still Life*. Tenía claro que quería una protagonista femenina. En mis obras anteriores los protagonistas habían sido personajes masculinos muy fuertes, y las figuras femeninas habían estado en un segundo plano. Pero fue por las circunstancias: en *Endurance* tenemos veintisiete hombres que se van a la Antártida, poca presencia femenina puede haber. Y en *Versus* hay un relato previo que era como era: la única mujer es la esposa del protagonista, y poco más. Me apetecía meterme en ese enredo: ver si era capaz de escribir un personaje femenino y, encima, adolescente. Y también hay una lucha generacional entre lo adulto y lo más juvenil. Espero que el lector que lea *Puertadeluz* vea una historia que se va construyendo, que empieza poco a poco, de una forma incluso confusa, pero que termina en un *crescendo* muy intenso y como, tras cerrar una puerta, se abre una ventana.

**Nos gusta mucho de *Puertadeluz* esa manera que tienes de meternos en la historia: nos vamos enterando poco a poco de dónde estamos, qué es lo que ha pasado en el mundo, qué le pasa a esa gente, por qué vive donde vive… Hay algo de apocalíptico.**

Es lo que denominé en su momento «el apocalipsis pocho» [risas]. El mundo no parece que vaya a terminar con una explosión nuclear —bueno, ahora, con Trump, nunca se sabe— ni ninguna otra catástrofe que nos transforme de la noche a la mañana de finos demócratas a feroces caníbales. Va a suceder lo que ya está sucediendo: todo será cada vez más jodido, más precario, con menos ayudas estatales, con los medios de comunicación más manipulados y un estado más fascista y represivo. En el relato, es que a diez, quince años vista, todo eso se ha vuelto más dramático y la gente intenta vivir en pésimas condiciones, en una urbanización que ha sido ya abandonada a su suerte por el estado. Intuyes que no hay policía, los servicios son mínimos, existen bandas de delincuentes que se van moviendo por el territorio saqueando lo que pueden… Pero tampoco es algo explícito. *Puertadeluz* es un drama a cámara cerrada, a pesar de que sucede en un espacio abierto. Es sobre todo un drama íntimo y familiar. Y algunos de los elementos más escabrosos de ese drama no estaban en la idea original, sino que fueron surgiendo según trabajaba en el proyecto.




Una página de *Puertadeluz*.

El personaje central, Alicia, es todo un reto. Tiene algo metafórico, referencias cruzadas: es un poco Alicia en el País de las Maravillas, un poco Caperucita Roja, pero bueno, son solo detalles…Espero haber creado un personaje interesante y carismático…

**Ahora que se ha publicado *Puertadeluz*, ¿qué estás haciendo ahora?**

Ya estoy trabajando en el siguiente proyecto, en solitario, y de humor, más parecido a lo que hago en *Orgullo y Satisfacción*. ¡No puedo estar parado! También hay otros proyectos, probablemente este año esté con tres cosas, muy liado. Pero prefiero estar así que no parado. Prefiero tener objetivos. El próximo proyecto espero que salga para 2018. Y así seguiré, trabajando.

Un retrato de Frank Miller que Bustos realizó para el diario *Ara* en 2016.

# CuCoCrítica

# Un millón de años

## David Sánchez

Astiberri, 2016

«Es una energía amorosa e inteligente, algo que nuestra mente jamás podrá comprender. No es una persona, ¿entiendes? No es alguien como nosotros, con una mente racional, al que podamos pedirle cosas…» Así comienza *Un millón de años*, la última obra de David Sánchez: con una conversación entre un padre y un hijo, desharrapados, flacos, ambos con un solo ojo, mientras pasan la noche en el desierto. Hablan de Dios sin darle nombre. ¿Se refieren al dios-serpiente que se manifiesta al final del libro? ¿O tal vez a una presencia más sutil, que sin forma precisa, envuelve todo, como suele hacer lo divino en las tradiciones orientales? En un momento de despiste, mientras el padre se fuma un porro, el hijo, tumbado en el suelo, grita pidiendo ayuda. Un insecto, una especie de ciempiés quitinoso ha hecho presa en su pierna, amarrándola con su boca. Cualquier intento por hacerle abrir las fauces resulta en un dolor insoportable para el crío. Igual que el bicho incubador de *Alien*, el ciempiés ha establecido una relación simbiótica con el huésped: ahora forma parte indivisible de su pierna; y, el padre, que no puede hacer nada por librarle de él, carga con el hijo a cuestas durante su travesía por el desierto.

Otros seis pasajes alucinatorios como este componen el conjunto de relatos aparentemente inconexos que ofrece *Un millón de años*; y quizá habría que subrayar la palabra «aparentemente» porque los cómics de David Sánchez plantean los mismos problemas de significación que las películas de Luis Buñuel o David Lynch. Muchas cosas que en ellas parecen arbitrarias, no lo son si se aplica una lógica diferente: la de los sueños. Si en lugar de buscar relaciones de causa y efecto en las cosas que ocurren, nos fijamos en las emociones que estas nos producen y pensamos qué es lo que significan dichas emociones para nosotros, entonces el discurso se vuelve diáfano. ¿Por qué resulta tan inquietante la imagen de un padre cargando con su hijo a través del desierto? ¿Por qué nos causa repugnancia, e incluso horror, que la pierna de alguien se haya transformado en un ciempiés que, paradójicamente, le impide moverse? Si estas imágenes significan algo para nosotros es porque hacen referencia a algo real, a algo que nos da miedo y que nos ha afectado en el pasado o en el presente.

Así es como funcionan los símbolos del inconsciente colectivo y los cómics de David Sánchez. ¿Cómo se siente el adolescente que no tiene guía o sitio a dónde ir, la persona que todavía no ha crecido y se ve forzado a depender de sus padres? Y sobre todo, ¿cómo se sienten estos últimos, al tener que cargar con una prole condenada a ser inmovizada por insectos? Más allá de la lectura política o generacional que una imagen así pueda tener, no es muy aventurado decir que el tema que une los diferentes relatos de *Un millón de años* es la paternidad. Todos ellos, menos uno, son protagonizados por padres o madres que actúan de diversa manera al intentar proteger a sus hijos. Incluso cuando no existe una relación de paternidad, está presente el sentimiento: un hombre intenta impedir que otros dos se coman un bebé, una rana alivia el sufrimiento de su hijo durante un rito sacrificial, una matriarca profetiza el peligro que corre su hija embarazada, etcétera.

Cada historia parece un cuento mítico de moraleja imprecisa, pero todos ellos parecen apuntar hacia algo: el nacimiento de la civilización. Cuando, en un acto de justicia poética, el hombre ejecuta a los caníbales, se quita la máscara que tapa su cara y nos revela que su rostro es muy similar al de los criminales. ¿Realmente es mejor que ellos? Al fin y al cabo, los caníbales solo intentaban sobrevivir de forma más digna (y es que el resto de alimentos que proporciona el desierto tienen un sabor repulsivo). Sin embargo, él los ha matado por nada, pues una vez cometido el crimen, ¿qué sentido tiene ejecutarlos? Su muerte es completamente inútil, pero el gesto de abrirles la cabeza de una pedrada es el gesto que inicia la civilización humana. Y es que no comerte a los miembros de tu tribu en épocas de hambruna es lo que asegura la pervivencia de los tuyos.

Toda la fuerza de *Un millón de años* viene de este tipo de mensajes subterráneos que contienen sus historias. Mensajes que, en principio, no parecen nada evidentes, pero que empiezan a hacerse más y más claros en cuanto uno se pregunta: ¿qué significado tendría esto para mí si lo hubiese soñado yo? ¿Qué sentiría al soñar algo como esto? Y es que David Sánchez sabe perfectamente cómo manejar los símbolos del inconsciente y las resonancias que estos tienen sobre nuestra psique. ¿Por qué resulta tan inquietante ver cómo un hombre cuya cabeza asoma de la arena de una playa es picoteado por

una gaviota, que se lleva su lengua y el único ojo que le queda? ¿Es porque recordamos la historia de Prometeo, encadenado a una roca mientras un águila le devora el hígado una y otra vez? ¿O es, simplemente, porque podemos entender de una forma instintiva lo que siente alguien inmovilizado a quien le van robando poco a poco todo aquello que le hace humano?

Ese es el tipo de cosas de las que hablan los cómics de David Sánchez: sentimientos arquetípicos comunes a toda la humanidad; aunque en *Un millón de años* parece ir más lejos que en otras de sus obras. Comentaba antes que todos sus pasajes tratan sobre padres y madres que intentan proteger a sus hijos, menos uno, el último, donde un acólito asesina al dios-serpiente al que parecía referirse (o no) la historia que abre el libro. Pero, matar a un dios, ¿acaso no es matar al padre? Ese es el círculo que cierra todo. Y, sin embargo, es el siguiente paso lógico de la civilización: matar a Dios creyendo que no lo necesitamos, porque nosotros mismos nos hemos convertido en una especie de divinidad. Las imágenes de Sánchez pueden ser muy crudas, pero estoy de acuerdo con Santiago García cuando dice, en la contracubierta del libro, que es nuestro autor de cómics más espiritual. Si hay algo de lo que hablan sus tebeos es de la necesidad que tenemos de esa presencia amorosa e inteligente de la que el padre le habla al hijo. Matando nuestros arquetipos, negando nuestro pensamiento irracional, matando a la serpiente, nos matamos a nosotros mismos; pues así matamos también justo aquello que nos hace humanos. Nuestros símbolos.

*Un millón de años* es una biblia laica cuyos libros todos están inspirados en el Apocalipsis: un relato construido con los restos espirituales de nuestra generación. Un regalo para nuestros descendientes, envenenado y, sin embargo, amoroso. Una descripción exacta de la realidad y una de las cosas más parecidas a una obra de arte que se pueden encontrar en las librerías.

Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Es autor de dos libros sobre cómic (*Narraciones Gráficas *y* Jack Kirby. Una Odisea Psicodélica*) y en octubre la editorial Cerbero publicará su primera novela:* Blitzkrieg.

# Bitch Planet 1

## Kelly Sue DeConnick, Valentine De Landro, Robert Wilson IV, Cris Peter

Astiberri, 2017

*Bitch Planet*, obra que escribe Kelly Sue DeConnick (*Bella muerte*) y dibuja Valentine De Landro, es una de las series Image que mejores críticas se ha llevado últimamente y que por fin podemos ver publicada en español de manos de Astiberri.

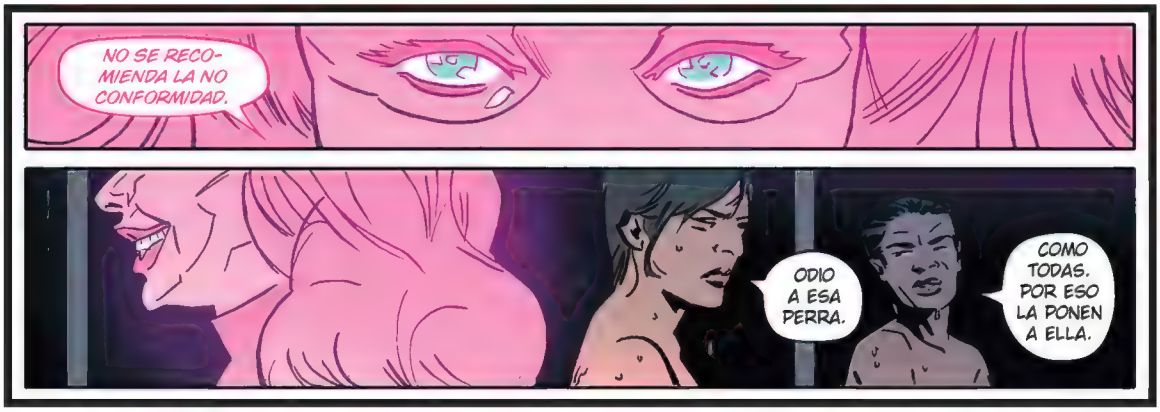
La distopía que presenta *Bitch Planet* lleva al extremo las consecuencias del patriarcado. En esta distopía, la doble moral, el racismo y el sexismo implantado son los códigos sobre los que se basa la sociedad. La Tierra está gobernada por un sistema machista (el Protectorado y el Consejo de Padres) que bajo una rígida disciplina ultraconservadora implanta los roles tradicionales de género a toda la sociedad. Las mujeres NC (no conformes) con este *statu quo* son hacinadas en una prisión especial, una colonia penal fuera del planeta, llamado no oficialmente «el planeta de las zorras». Allí van tanto las mujeres que agredieron como las que se enfrentaron a una decisión masculina, «abandonaron» a su familia o fueron «malas madres». Una sociedad como la descrita necesita de una distracción, de un opio social, y lo encuentra en una competición física extrema llamada megatón. Algunos jerifaltes consideran que sería interesante organizar un equipo de megatón con las convictas. Pero lo que parecía una buena idea pronto se evidenciará como un grave error de consideración, porque las mujeres no van a limitarse a ser los peleles de una mera diversión masculina.

Desde una primera toma de contacto vemos que el lenguaje es vital como configurador de esta distopía. Así, muchas veces los personajes femeninos no tienen nombre porque o son reducidas a un código en la prisión, o se refieren a ellas como «señora de». La violencia de género está institucionalizada y se juega con la culpabilización del pensamiento feminista por una parte y la victimización del agresor (la sociedad machista) por otra. Se trata de una sociedad donde la mujer tiene que aprender a ver «a través de los ojos de los padres», esto es, a plegarse a una visión androcéntrica. Esa violencia institucionalizada es representada en la prisión con los guardias que llevan una máscara que elimina sus rasgos: por una parte, las convictas están desnudas y son cosificadas, y por otra, su agresor es toda la sociedad, sin cara visible.

Con ciertas reminiscencias a obras tan dispares como *Los juegos del hambre, Evasión o victoria y Orange is the new black*, *Bitch Planet* es una formulación magistral que condensa un feminismo necesario en nuestra sociedad actual. Bajo el prisma del relato distópico, en la vena de los grandes como Orwell, Bradbury, o ya más en el terreno que nos ocupa, Alan Moore, el cómic pone sobre la mesa temas incómodos pero que son diseccionados sin piedad; no ya los temas que laten de fondo y sobre los que podemos estar todos de acuerdo, como la igualdad de raza o género, o la libertad sexual, sino también cómo esa idea de patriarcado heteronormativo se refleja en pequeños detalles del día a día que generan micromachismos de los que no somos conscientes por lo arraigados que están: los prejuicios raciales, las ideas preconcebidas sobre la apariencia de cada cual, el peso o la moda, la obsesión por determinados cánones estéticos implantados, como la delgadez y la juventud, o el encumbramientos de comportamientos peligrosos para la salud como la anorexia o la bulimia.

Frente a todo ello, DeConnick juega con personajes muy fuertes que se afirman contra ese pétreo muro patriarcal. El más interesante de ellos es quizá Penny, personaje triplemente estigmatizado (por ser mujer, negra y obesa), pero cuya identidad inquebrantable es uno de los elementos más poderosos de este cómic.

Estéticamente, De Landro juega con los códigos visuales de varios géneros para desmantelarlos. El cómic apela a una estética deliberadamente retro para jugar con sus conceptos




asociados. Vemos tramas muy vistosas, casi de *pop art*, cuatricomías evidentes, que nos retrotraen a los cómics de género de mediados de siglo pasado. Tenemos en las portadas un estilo visual que se relaciona con el *sexplotation* cinematográfico de los setenta, y dentro del cómic, encontramos un episodio (la vida pasada de Penny) que parece tomar prestada su gramática de los cómics románticos o para chicas de los años cincuenta con una clara relectura irónica. El dibujo de Valentine De Landro, el encargado habitual del apartado gráfico, es deliberadamente feísta y antierótico, y pretende alejarse también de los estereotipos machistas del cómic *mainstream*. A pesar de que hay numerosos desnudos femeninos en la obra, en ellos se busca la sordidez de la violencia y de la indefensión de la mujer, nunca un reclamo sexual o un *fanservice*.

Como algún critico ha dicho ya, *Bitch Planet* es un canto de amor a las mujeres. Pero es más que eso: es un grito de advertencia, es una anti-alegoría, un excelente discurso que compartir en las aulas para suscitar debate. Los autores se permiten incluso incluir una «guía de lectura» final en este sentido: son una serie de cuestiones orientativas que preguntarnos y tiene una clara intención didáctica, aunque no deje de ser parte de los paratextos ficcionales de la obra. *Bitch Planet*, en este primer tomo, se revela como una serie valiente y necesaria, rompedora y reivindicativa, a la que acercarse desde diferentes puntos de vista.

Josep Oliver

*Josep Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico* Ultima Hora. *Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en Secundaria. También es el cocreador y guionista del cómic* El joven Lovecraft.

# La música de Marie

## Usamaru Furuya

Milky Way Ediciones, 2016

A veces pasamos por alto las diferencias culturales. No las grandes diferencias. Esas son imposibles de obviar. Y no pocas veces, aquellas ni siquiera existen. Pero los pequeños detalles, las diferentes formas de ver un mismo sustrato común, son cosas tan sutiles que acaban pasando desapercibidas. En otras palabras, aunque al final todas las culturas acaban pareciéndose en más cosas que en las que se diferencian, las pequeñas variaciones en la forma de pensar son las que determinan los mayores malentendidos.

Eso es evidente en el manga. Su forma de narrar, de componer las páginas o incluso las herramientas que usan difieren de las que son comunes en occidente. Así y con todo, podemos entenderlos. ¿Por qué? Porque en el fondo, los mangas también son cómics. Lo único que cambia son los detalles.

Algo así debía tener en mente Usamaru Furuya cuando escribió *La música de Marie*.

A lo largo de las más de seiscientas páginas, Furuya nos narra la historia de Kai y Pippi, un chico y una chica que se conocen desde hace ya muchos años. A punto de cumplir dieciocho años, pasan sus días trabajando, jugando y paseando por su pequeña isla, la ciudad de Gil, un paraíso industrial donde se fabrica todo tipo de maquinaria fantástica. Algo que puede estar a punto de cambiar en tanto que en Gil tienen la tradición de que las chicas, a partir de los dieciocho años, pueden declararse (y pueden verse declaradas por parte de pretendientes) al chico que ellas prefieran. Pero solo pueden hacerlo un día al año: el día de su cumpleaños.

A eso cabe sumar varios detalles. Algunos mundanos, otros peculiares. Que Pippi está enamorada de Kai. Que hay una diosa flotando en el cielo llamada Marie. También que la isla es parte de una utopía social a nivel mundial o que Kai tiene extraños estigmas en las manos. Por no hablar de que la diosa, Marie, sepultó una antigua civilización bajo el mar o que Kai desapareció durante dos semanas en aquel mismo mar y no recuerda lo que pasó.

Todo eso es parte del trasfondo de *La música de Marie*. Del muy particular cosmos que compone Furuya con pulso de artesano con tanta delicadeza como buen hacer.

Porque si hay algo detrás de sus páginas eso es delicadeza.

Con un dibujo precioso, lleno de detalle, todos los diseños, prácticamente cada plano, están cargados de imaginación. Desde la sutil búsqueda del detalle en todas las máquinas hasta lo extravagante del sentido de la moda imperante en Gil, pasando por la sensación de pequeñez que logra hacernos sentir cada escena donde esté implicada Marie, todo está cargado de un fervor cuasi religioso que más que crear un mundo, lo evoca. Casi como si Furuya no inventara nada, sino que nos evangelizara sobre un futuro por venir.

Porque además, de eso trata *La música de Marie*. Sobre el papel de la religión. De su función como pegamento social. Pero también de si el hombre puede compararse con dios, si acaso es deseable y qué ocurre cuando la ambición del hombre se ve truncada no porque no sea capaz de superar a dios, sino por todo lo que implica ser capaz de alcanzar ese libre albedrío donde prácticamente todo es posible.

A ese respecto, tal vez lo más interesante de *La música de Marie* sea lo que nos propone el propio Furuya en su epílogo. Cómo, tal vez, el mundo que nos presenta sea su ideal humano. Pero eso es también lo que diferencia, en términos de narrativa, a Furuya de los narradores occidentales. El tono. Porque *La música de Marie* es una distopía. O para ser exactos, es absolutamente indistinguible si es una utopía o una distopía.

Eso implica que se sale del canon clásico occidental. Comparar este manga con *1984* o *Un mundo feliz* sería legítimo, pero estaríamos haciendo una comparación absurda en tanto Furuya no ve que sea negativo lo que ocurre en la sociedad. Incluso si nadie en Gil es

realmente libre. Incluso si nadie lo es en ese mundo sostenido sobre el trueque y la bondad universal. Porque todo el mundo es feliz. No existe la esclavitud, los malos sentimientos se disipan antes de ir a más y las peleas son algo tan improbable que las conocen solo como conceptos.

Ni siquiera parece probable que puedan concebir la existencia de conceptos como «guerra», «asesinato» o «genocidio».

Si quisiéramos encontrar algo siquiera parecido a *La música de Marie*, tendríamos que mirar hacia Japón. Obras como *Psycho-Pass*. Distopías más o menos abiertamente totalitarias donde la clave es preguntarse, ¿pero acaso no funciona el sistema? Y si bien en *Psycho-Pass* existen víctimas, lo cual da un sentido a la rebelión en tanto existe gente aplastada por el sistema en favor del bien común, en la obra de Furuya no cabe espacio para esas ambigüedades. Marie es tan perfecta, tan fría y elevada, que no cabe la posibilidad de que haya alguien que no pueda ser feliz, o sentir un irrefrenable impulso erótico, bajo su mandato.

Eso es lo terrible, maravilloso y bello de la obra de Furuya. Que toda la belleza que nos da con una mano, nos la arrebata con dudas éticomorales con la otra. Porque nos habla a nosotros. Habla de nosotros. Incluso con toda la distancia cultura que queramos imponer, es obvio que habla sobre la esencia de lo humano. Sobre algo que trasciende la cultura o el pensamiento. Y lo hace porque rastrea el germen de una duda. Lo rastrea y lo pone en el centro de la discusión. De ese modo, *La música de Marie* trata sobre la libertad. Si merece la pena o no. Y aunque en occidente situemos la idea de libertad por encima de todas las cosas, las dudas de Furuya sobre si no sería mejor existir en un mundo sin libre albedrío, pero feliz para todos, son legítimas.

Otra es que esas dudas, como toda la filosofía, acaben siendo un epitafio, triste y amargo, para una obra maestra no solo del manga, sino del cómic universal.

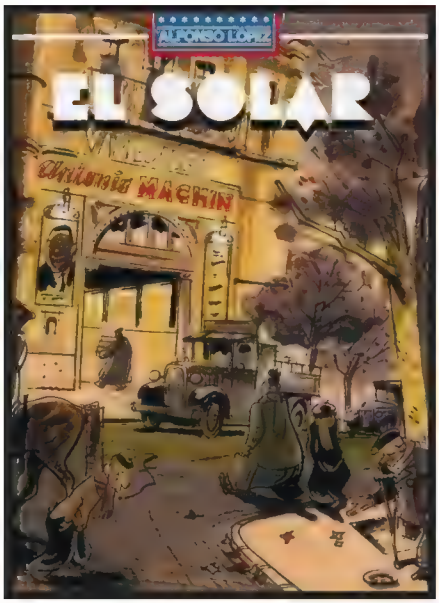
Álvaro Arbonés

*Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de internet (*Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

# El solar

## Alfonso López

La Cúpula, 2016




Durante la primera etapa de la dictadura se popularizó en España una marca de tabaco de nombre «Ideales» que había empezado a comercializarse en 1936. Con el paso del tiempo, la cajetilla y la tipografía (diseñada por Carlos Vives y que recordaba a la que se utilizó para señalar la ubicación de los refugios antiaéreos en ciudades de la zona republicana) llegaron a convertirse en una especie de icono de la época. Hasta tal punto la imagen de «Ideales» identificaba aquel período que algunos artistas de generaciones posteriores harían uso de la misma en obras que buscaban recrearlo: la colección de serigrafías *Seria Negra* (1975) del Equipo Crónica o las más recientes pinturas de Miquel Mollà sobre Xátiva son un significativo ejemplo. Ese mismo ejercicio, y con idéntica intención, lo realiza ahora Alfonso López con la contracubierta de *El solar*. Para empezar, la divide en dos mitades, una azul y otra negra, imitando aquellos viejos paquetes, e inserta la cabecera utilizando las mismas letras de la susodicha casa comercial, con la reconocible A en forma de flecha. De ese modo pretende, ya de entrada, presentar su nueva novela gráfica como un artefacto de rememoración histórica.

Dicho propósito se refuerza con un título más elocuente de lo que podría parecer en principio. En 1947, fecha en la que se sitúa el relato, nuestro país se podía describir como un solar olvidado, un erial en todos los sentidos. El régimen de Franco, que pretendía ya en aquellos meses legitimar su perpetuación con la Ley de Sucesión en la Jefatura del Estado, hacía bandera de una política autárquica acorde con un país encerrado en sí mismo. Abandonado a su suerte por la diplomacia internacional, debido, entre otras cuestiones, a sus flirteos con el Eje durante la Segunda Guerra Mundial, le restaba todavía un lustro para firmar los primeros acuerdos bilaterales que empezarían a visibilizarlo a nivel internacional. Sin embargo, el solar no era solo metafórico. En las urbes españolas de aquellas décadas abundaban de hecho los rincones por reconstruir, las casas derruidas y los terrenos abandonados, que en ocasiones se convertían en espacios de juego para los niños. En las viñetas de las revistas de humor de los cuarenta y los cincuenta se prodigan los descampados convertidos espontáneamente en campos de fútbol, empezando por la pandilla de Jaimito y siguiendo con Zipi y Zape. Algo habitual por cierto en otras latitudes, como los barrios bruselenses de Quick

y Flupke o de Spirou, antes y después de la guerra respectivamente, o con posterioridad, en el vecindario del pequeño Nicolás.

En esta historia, efectivamente, hay un solar, aunque algo diferente a los que acabamos de enumerar. Los acontecimientos que se desarrollarán a su alrededor lo transformarán por completo, pasando de ser un espontáneo patio de recreo a convertirse en un esperpéntico teatro. No cabe mejor definición para una historieta por la que transitarán fantasmas, falangistas, vagabundos, cazadores de nazis y mujeres fatales, ni siquiera la de comedia coral. Porque a diferencia de esta el esperpento busca deformar la realidad conjugando a un tiempo la ironía y la crudeza, desdramatizando los hechos a través de un lenguaje cínico, sin por ello negar la auténtica tragedia que subyace bajo el relato. Por segunda vez en su carrera, López reconstruye la Barcelona posbélica con la ayuda de los personajes tradicionales del tebeo infantil español. El precedente fue *Estraperlo y tranvía* (Ediciones B, 2007), situado en 1952 y protagonizado por la familia Ulises, la famosa creación de Joaquín Buigas y Marino Benejam. Las vicisitudes de dicho clan, cuyo auténtico apellido era Higueruelo, fueron un testimonio perfecto de las miserias y pretensiones de las clases medias de posguerra. Eran por lo tanto una herramienta ideal para evocar socialmente dicha etapa, y López supo aprovecharla. Para completar la fotografía recurría asimismo a otros iconos de la cultura popular de entonces, principalmente de la historieta y el cine.

De nuevo en *El solar*, un tebeo muy bien ambientado, echa mano de esos recursos e incide en cuestiones similares (la delación, las cartillas de racionamiento, la escasez alimentaria, las pésimas condiciones laborales, las insalvables diferencias sociales) aunque, y este es un detalle clave, con un humor y un cromatismo mucho más oscuro y desesperanzado. Nos hallamos en un periodo más duro, pese a que la diferencia cronológica entre ambos sea tan solo de un lustro. En 1947 existían todavía los campos de concentración, habían transcurrido unicamente dos años desde la supresión del saludo fascista en público y la presencia del ejército en los diferentes ejecutivos y en los estamentos gubernamentales seguía siendo clave. Ese ambiente represivo justifica por sí mismo la utilización opresiva de ocres, marrones y grises, o la inclusión de chistes (muy graciosos, todo hay que decirlo) acerca de la muerte, el hambre y la miseria. En tal contexto no se podía elegir mejor actor que Carpanta, claro, presentado aquí como Pepe Gazuza, un adalid de la mala sombra y la desdicha. Como muestra, un botón, la conversación de la página 48 entre el propio Gazuza y Doña Úrsula:

> —Sr. Gazuza… ¡usted me ha engañado!
>
> —Imposible, no es usted mi tipo.
>
> —¡Usted no es adicto al régimen!
>
> —Eso sí es cierto, soy alérgico a todo tipo de regímenes, incluidos los gastronómicos. Sin embargo, recuerde que conseguí un avalista.
>
> —¡Jesús, si era el sereno!
>
> —Es todo lo más a la derecha que pude conseguir…
>
> —¡Pues queda despedido, en mi casa no queremos rojos!

¡¡¡TODO ES IGUAL!
¡NADA ES MEJOR!
¡LO MISMO UN BURRO QUE UN GRAN PROFESOR!
MMMH... VEAMOS..
EL ESTADO CORRE CON LOS GASTOS DE TRANSPORTE A MI DESTINO...
Y ESO HACE QUE ME EMBARQUE LA EMOCIÓN, NO OBSTANTE TAMBIÉN ME EMBARGA UN APETITO ACUCIANTE.
Y NO VEJOS DE LA ESTACIÓN DE TREN...
13

Precisamente los diálogos son uno de los puntos fuertes del tebeo, arrinconando con acierto al resto de textos, casi inexistentes y solo utilizados para ubicar determinadas escenas. En general suenan ingeniosos, incisivos, críticos cuando hacen referencias políticas, funcionando de igual manera que los de Peñarroya, Jorge o Conti. Las réplicas son rápidas, casi instantáneas, imprimiendo una altísima velocidad a la lectura. Encajan, a otro nivel, con la esbeltez que imprime López a las figuras y a las siluetas que por momentos llegan a unos elegantes niveles de estilización, de divertido contorsionismo. Contribuye a ello su coloreado, expresamente descuidado, que no respeta las líneas, desbordándolas. La acuarela lo mancha todo.

En sintonía con lo antedicho, otro gran apoyo deberían ser, por lógica, los personajes. Sin embargo, estos se muestran algo más endebles a la hora de sostener el guion. Exceptuando al doble de Carpanta, y a Petro —sosias de otra creación de Escobar, la criada Petra—, el resto de actores suenan mucho más vacíos, situados allí como meros interlocutores. En algunos de ellos está justificada esa ligereza, al fin y al cabo, no juegan ningún papel, o este es meramente secundario, por no decir terciario, si se puede (es el caso de personalidades históricas como el mismísimo Franco o Manolete, el torero). En cambio, los que poseen más peso en el argumento (Prosapio, el Sr. Simón o Ingrid), hubieran requerido de más atención para no convertirse, al final, en puras comparsas. De hecho, el desarrollo de la narración llega a un punto en el que las múltiples tramas corren el riesgo de entorpecerse por lo cerca que transcurren unas de otras. Llama la atención, a este respecto, la elevada densidad de población de habitantes por viñeta. Señalábamos con anterioridad que, a imagen y semejanza de *Estraperlo y tranvía*, López había aprovechado para rendir homenaje a los grandes (anti)héroes y autores del cómic español clásico a base de cameos. Gracias a su habilidad como dibujante y fisonomista, el lector atento y veterano reconocerá aquí a muchas de las criaturas nacidas en *TBO*, *Jaimito* o, sobre todo, en *Pulgarcito* y en el resto de las cabeceras de Bruguera. Pero tal maniobra no se debe a un tributo nostálgico ni tampoco melancólico, sino firmemente reivindicativo. Con su viaje a un pasado concreto logra demostrar que a través de esos productos culturales se entiende mejor el momento histórico en el que vieron la luz y se desarrollaron.

Según su propio testimonio, López se crio con estos tebeos, y los conoce bien. Eso se nota a la hora de ubicarlos cronológicamente, de contextualizarlos para sacarles todo el partido

posible. Los usa con habilidad, como si fueran suyos, asignándoles un rol similar al de sus obras más críticas. Curtido en decenas de revistas y diarios, poseedor de un estilo que sigue siendo moderno y enormemente reconocible, Alfonso López siempre ha sido un historietista comprometido. Desde las primeras colaboraciones para *Butifarra!*, de la que fue cofundador, hasta la serie de ensayos *Pasen y vean*, se ha mantenido en constante contacto con la actualidad, describiéndola con sencillez y efectividad. En *El solar* actúa de la misma manera.

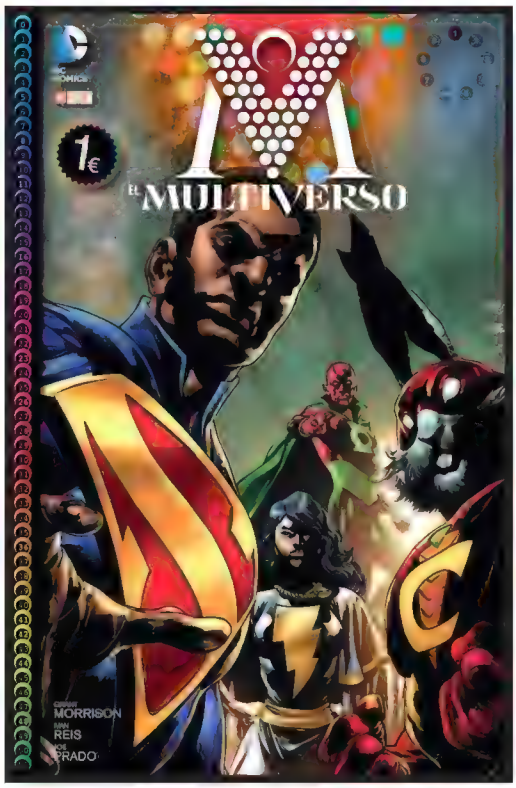
Óscar Gual

*Óscar Gual (1973), bibliotecario de profesión, viene colaborando en diferentes medios especializados en el mundo del cómic como* Tebeosfera *o* Entrecomics. *Es, además, autor del libro* Viñetas de posguerra: Los cómics como fuente para el estudio de la historia *(2013).*

# El Multiverso

## Grant Morrison Et Alii.

ECC Ediciones




Desde hace muchos años es prácticamente imposible entrar en el universo de los cómics americanos. Ya sea Marvel o DC, entre *reboots*, crisis en tierras infinitas, guerras secretas y macro eventos absolutamente ininteligibles para quien no tenga un conocimiento tan enciclopédico como desprendido sea en sus gastos mensuales en grapas, entender cómo han ido evolucionando los superhéroes y sus mundos a lo largo del tiempo resulta una tarea ardua. Indigna. Difícil para el lector casual, pero directamente imposible para quien pretenda entrar en el mundo de los superhéroes por primera vez.

Como no podía ser de otro modo, cada intento de arreglar esa problemática, esa ausencia de relevo generacional, solo ha empeorado las cosas. Al final solo el cine, con su simplificación y producción en serie, ha conseguido crear una nueva generación de fans. Y bajo esa perspectiva, ¿qué les cabe hacer a las editoriales? O empezar de cero o embrollar todo aún más de lo que está.

Y teniendo a Grant Morrison a la mano, ¿porqué no intentar hacer ambas a la vez?

*El Multiverso* es una serie limitada donde, partiendo de un conflicto cósmico capaz de acabar con la existencia en sí —incluida la de nuestra realidad, como le gusta que ocurra al bueno de Morrison—, se exploran los cincuenta y dos mundos de los cuales está compuesto el cosmos de DC. Todo ello explicado a través de seis números individuales, cada uno transcurriendo en un mundo diferente; una guía del Multiverso, donde se explica cómo están conectados los mundos y cuáles son las particularidades esenciales de cada uno de ellos —salvo siete, que permanecen en las sombras—; y una historia doble que da comienzo y final al tomo, unificando de ese modo las historias en cada uno de los mundos a través de un mismo conflicto común que le sirve a su autor para dar forma a esa particular composición cosmogónica.

Eso hace que el propósito de Grant Morrison sea evidente. Desea que cada uno de esos cincuenta y dos mundos pueda ser el origen de una nueva cabecera. O incluso, de toda una empresa. Todos los mundos que esboza aquí tienen ese potencial. Y para demostrarlo, hace uso de sus seis números individuales.

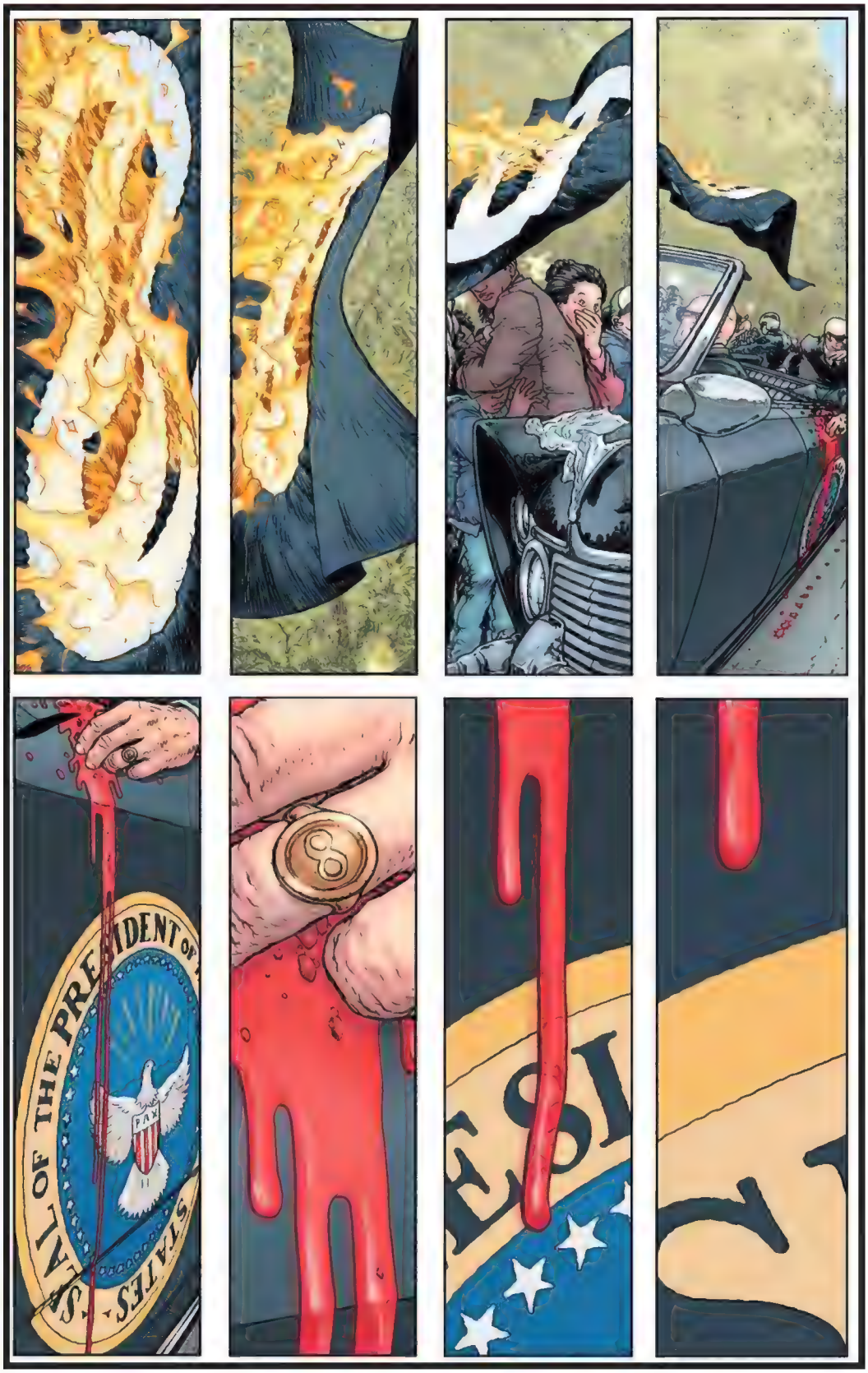
*Los conquistadores del contramundo*, dibujado por Chris Sprouse y Karl Story, transcurre en un universo estancado en las aventuras *pulp* de principios de siglo xx. Con claras influencias de Doc Savage y con no pocos guiños a personajes de DC, esta no deja de ser una aventura donde prima la acción, la aventura y ese *sense of wonder* tan propio de una clase de literatura que hoy nos parece lejana y naif. Algo que podríamos aplicar igualmente para el siguiente de los mundos que visitamos de la mano de Morrison. En *The Just* hace el mismo tratamiento, pero ahora enfocándose en la idea de un mundo donde Superman ha solucionado todos los problemas, creando una legión de robots que protegen al mundo, dejando a los superhéroes sin trabajo. Y mientras estos deciden recrear antiguas batallas heroicas por el mero hecho de no morir de aburrimiento, sus hijos se convierten en carne de una prensa rosa en constante búsqueda de la más mínima tontería capaz de mantener satisfecho a su público.

¿Por qué poner juntos esos dos mundos, si son tan diferentes? Porque en ambos casos son expresiones juveniles. Fantasías adolescentes. Una de principios de siglo xx, otra del siglo xxi. Expresiones de la cultura pop de dos épocas separadas por un siglo, pero que parece un milenio. Si es que no más. El *pulp* dejó de tener sentido cuando ya lo exploramos todo, cuando los mapas, el GPS e internet hicieron que ya no quedara ningún territorio misterioso por descubrir. Ningún misterio por resolver. Y cuando el viaje espacial se ha estancado, ¿dónde cabe mirar? Hacia el interior. Hacia las personas. Y así, el cotilleo ocupa el lugar de la imaginación: cuando no cabe imaginar, porque no hay espacio para ello, todavía queda imaginar cómo será el espacio interior del vecino.

Tal vez por eso, por la particular resonancia que provocan esos dos primeros ejemplos, el siguiente de los mundos, *Pax Americana*, se erige como la verdadera razón de ser de este proyecto.

Dibujado por el siempre excepcional Frank Quitely y descrito por Morrison como su particular *Ciudadano Kane*, es una suerte de adaptación apócrifa de los personajes de la Charlton Comics. Los mismos personajes que Alan Moore reinventaría para hacer *Watchmen*. Con todo, el parecido no deja de ser epidérmico: Morrison deja traslucir aquí de forma más ordenada, vanguardista y excepcional todas sus obsesiones.

*Pax Americana* se articula de forma simétrica, jugando con la dirección, los planos y la dosificación de información en un puzle absurdo y gigantesco donde, al mismo tiempo que se nos narra las razones por las que un superhéroe asesina al presidente de los Estados Unidos nada más empezar el cómic, presenciamos el intento de ocultar las razones que le llevaron a ello, el intento de resolverlo y el origen de los propios personajes protagonistas. Todo ello conectado de una forma tan sutil, perfecta y elegante que es inevitable sentir que,


PAX

por comparación, todo el resto del tomo es apenas si una excusa para firmar estas páginas absolutamente excepcionales.

De hecho, cómo decide contarnos el resto no ayuda a calmar esa sensación. Desde la clásica historia de la familia Marvel que es *Thunderworld Adventures*, hasta la igualmente clásica historia de superhéroes que es *Ultra Comics* o la distopía donde los nazis ganaron la guerra de *Mastermen*, todo cuanto se viene después de *Pax Americana* sabe a poco. Es cierto que Jim Lee hace un trabajo excepcional de dibujo en *Mastermen* y que *Ultraman* es un notable desafío a las convenciones del cómic de superhéroes, pero acaban sintiéndose más como una agradable resaca tras una borrachera bestial que como una auténtica exploración de algo notable o diferente.

Porque ese es el problema. Seis cabeceras, con la guía del Multiverso —que mezcla otros dos mundos, además de seguir la línea de guion abierta por *Thunderworld Adventures*— entre medio y dos números unificando todo en una aventura interdimensional acaba siendo demasiado. Demasiada información, demasiados mundos, demasiados héroes. Incluso si sus explicaciones son pertinentes. O si cualquiera de esos mundos presentados podrían ser el origen de una cabecera propia. Pero la suma de sus partes parece más la guía de un universo inexistente que un cómic.

Algo que no es necesariamente malo. Es algo diferente. Arriesgado. Y es innegable que Morrison ha hecho un trabajo excelente de principio a fin. Pero de igual modo, es innegable que para quien no esté ya metido hasta el cuello en el universo superheroico, la lectura puede ser absolutamente abrumadora. Inteligible, porque no se pierde en orígenes y relaciones más allá de las que explicita en cada una de sus partes, pero abrumadora, porque *El Multiverso*, como obra, está más cerca de las desquiciadas e inconmensurables novelas de Thomas Pynchon que de cualquier otro cómic.

Algo muy positivo, solo que de un modo diferente al que estamos acostumbrados. Y de un modo diferente al que nos han intentado vender *El Multiverso*.

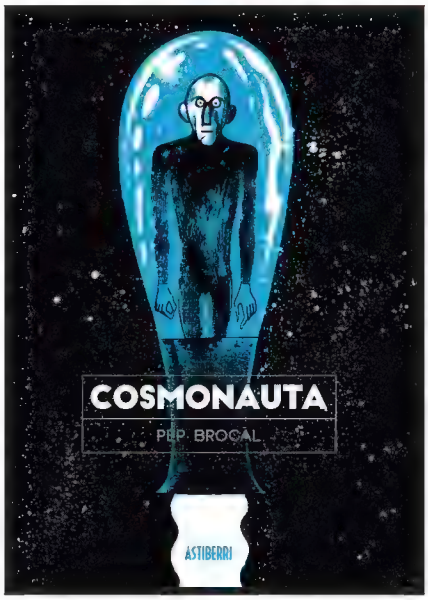
Álvaro Arbonés

*Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de internet (*Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

# Cosmonauta

## Pep Brocal

Astiberri, 2017




El espacio, ese inmenso páramo de silencio, le sirve a Pep Brocal (Tarrassa, 1967) para poner en órbita a un personaje —su Héctor Mosca, héroe cercenado, sobre todo a nivel emocional— que en ningún momento, sin embargo, abandona completamente su existencia de origen, el pasado que va pasando ante sí a modo de *flashback* permanente, recorriendo el libro. *Cosmonauta* es un cómic que, partiendo de mínimos aparentes (en su bicromatismo inexacto y como historia de amor, al cabo) alcanza posibilidades gráficas máximas. Plantea dilemas próximos a una especie, la nuestra, especializada en ir siempre más allá (*plus ultra*, el eslogan de Carlos I, ya saben), así como también en cagarla por el camino. El proyecto en el que el protagonista embarca *in extremis*, en un mundo que se desmorona, es el que se va desvelando; y sí, aun en el peor de los escenarios posibles, Héctor sigue enamorado de Eva hasta las trancas. Un segundo gran tema abordado en esta novela gráfica, amén del sentimental, es el de un «eterno retorno» nietzscheano y a su vez tuneado, una interpelación al Creador mismo para regresar a un Paraíso original pero optimizado, como se diría hoy en día, con guiños a los viajes en el tiempo y unas gotitas de sarcasmo. Y es que, pese a que en esta historia de ciencia ficción las cosas pinten mal en Globecity —una mini representación de la Tierra que anda ya por el tercer milenio—, Brocal deja abierta la puerta a la opción última de reírse. Se trata de ese «nihilismo alegre» al que se refiere el cineasta Álex de la Iglesia, autor de un prólogo escrito con el entusiasmo de un seguidor fiel en el que destaca el carácter agradable de un tebeo que contiene esa viva particularidad: la de ponernos ante los ojos una secuencia de acontecimientos que nada tienen de buenos y que, en cambio, están concebidos desde un presupuesto estético amable. Como si el artista quisiera introducir mejor al lector en esa cápsula misma, disparada hacia el Espacio Exterior (aquel sueño infantil inabarcable, seguro, de tantos de nosotros), para acompañar a Héctor en ese monólogo interior, desesperado, alternado con diálogos donde la réplica se la da Nic.

Nic es un «personaje» que gustará inevitablemente a los fans de HAL 9000, y que de hecho debe bastante a la fascinante computadora de la película de Kubrick, especialmente en la última parte del libro, una vez descubierto el pastel, con la lucha de poder que se genera dentro la cápsula. Antes, Nic (un procesador Intelik 9,2 de Niccan es su «especie») será quien

PERO YA VES... POR VELOZ QUE VUELE ESTE CHISME, EL COSMOS ES MUY GRANDE.
DEMASIADO... ¿PARA QUÉ TANTO? ENORME, GIGANTESCO, MONSTRUOSO, INACABABLE...
No es correcto, señor.
NIC, TÚ QUE TODO LO SABES... ESO TODAVÍA ESTÁ POR VER.
¿QUIÉN ERES EN REALIDAD, NIC?
Es una pregunta extraña, señor.
¿YA TE LO HE PREGUNTADO ALGUNA VEZ, VERDAD?
Un procesador Intelik 9.2 de Niccan, última generación.
ES UNA SUERTE PARA AMBOS QUE TÚ COMANDES LA NAVE.
Bzt.
13

se encargue de grabar el cuaderno de bitácora del cosmonauta Héctor, si bien este terminará abandonándose a su memoria biográfica, que le conduce a la infancia misma, «ese primer espécimen original, todopoderoso e inconsciente» que da paso al adolescente que se cree inmortal (o al joven rebelde con tupé), hasta alcanzar la crisis de mediana edad, esa toma de conciencia que tiene tanto de apocalipsis como de epifanía: el inclinarse por un estado u otro depende de uno mismo. En el caso de nuestro hombre, su acabose emocional se verá reforzado por el desengaño (Eva), y por un momento histórico, el desarrollado en el tercer capítulo del libro bajo un título (*Second Chance Project*) que en sí mismo es un futurible si prestamos atención a los avisadores del fuego que toman forma de estadísticas.

En el capítulo precedente (*Cherchez la Femme*), Brocal se centra sin embargo en *la love story* protagonizada por un triángulo amoroso y que contará con un testigo mordaz de las miserias del protagonista, Guido, barman típico y práctico donde los haya. Héctor navega por el cosmos, sí, pero antes fue ese *rocker* que suspiraba por una mujer inalcanzable, sueño romántico perenne que simboliza en viñetas donde el dibujante convierte la silueta de ella en una orografía inabarcable. Eva permanece como un misterio para él, así como para quienes nos sumergimos en la historia; no ocurre con el tercero en discordia, Fredo, que aparece perfilado como el matón de toda la vida, el macho alfa que con violencia todo lo fuerza, y lo puede. O con esos mandatarios incompetentes, cortoplacistas, ilustrados por el autor sin expresión en sus miradas apenas, como si no quisiesen contemplar al hábitat global, abocado a la autodestrucción; conchabados con tres poderes (los ministerios que el autor sienta como ejecutivos de una sociedad que va en picado: Economía, Religión y Defensa, nada menos), dedicarán sus esfuerzos a ese Plan Z, el último posible, reclutando a kamikazes a la búsqueda de una solución final en el cosmos.

Si el cómic es un arte secuencial, lo que Pep Brocal ofrece en *Cosmonauta* es un auténtico recital de secuencialización. Contornos ondeantes para transmitir la angustia de un protagonista atrapado en un cohete y enfrentado a lo vivido; viñetas únicas con un aprovechamiento de los recursos gráficos tan audaz como sorprendente; superposición de planos temporales distantes donde Héctor habla directamente con ese pasado al que vuelve, obsesivo.

Dobles páginas increíbles que marcan puntos de inflexión, como ese jardín de las delicias que, a modo de boceto, espera a los seres humanos devueltos a la Arcadia. El psicodélico *big bang* que nos acerca a un desenlace en el que la conciencia podría sustituir al alma… o no. O el dulce viaje en moto, previo a la Gran Decepción de Héctor con respecto a Eva, donde este asciende a los cielos en compañía de su amor, un objetivo diríase que vital (Brocal se deleita aquí, transformando el cuerpo de Eva en un sendero con curvas peligrosas). El planteamiento gráfico de la secuencia inmediatamente posterior —*spoiler*: la traición de Eva, el abandono del macho beta— está resuelto de manera dramática, dinámica y decidida, abordando el escenario de los hechos desde distintas perspectivas, como si las viñetas mismas se hicieran añicos y el daño sufrido por Héctor creciera exponencialmente en nuestra imaginación.

Héctor Mosca carga con ese daño durante todo el viaje interestelar, como si nada le importase. Imaginando que él y Dios se citan y hablan el mismo idioma, pero con acentos distintos (atención al detalle che del catalán). Descubriendo la broma infinita y de mal gusto que el *establisment* ha reservado a quienes se alistaron al proyecto, poniendo sobre la mesa otro tema querido dentro del propio género *sci-fi*: las maldades de la ciencia en según qué manos. Viviendo una pesadilla y soñando la pesadilla misma, perdido en lo que parece una espera eterna, con el fardo del fracaso amoroso a cuestas. Es en el epílogo del libro donde Brocal nos introduce en otra dimensión espacio-temporal de la historia, que encadena de alguna manera con el relato de Héctor a través de una pista: esa enigmática exhortación («vuelve a puerto, marinero») de una Eva que se le vuelve a escurrir de los dedos. Otra vez.

Isabel Guerrero

*Isabel Guerrero (Málaga, 1975). Licenciada en Periodismo y Máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística por la Universidad de Málaga (*A Different Kind Of Tension. Discursos artísticos, marginales y musicales en las escenas del punk, *fue su Trabajo Fin de Máster). Su Proyecto Fin de Carrera se tituló* Los fanzines musicales en España en los años 90. Análisis de un proyecto de comunicación alternativa. *Periodista y crítica cultural transversal, copywriter, escritora de artículos, relatos, poemas, canciones. Batería y cantante de Esplendor, con quienes ha publicado un EP,* Tara *(Clifford Records, 2015). Ha escrito y colaborado en medios de comunicación de diferentes ámbitos (*M80 Radio, El Correo de Málaga, Metrópoli, Radio 3, Canal Sur, Diario SUR*). Ha trabajado para empresas de comunicación, productoras, agencias de publicidad, organizaciones sin ánimo de lucro, profesionales y artistas. En la actualidad es colaboradora del periódico* Málaga Hoy *(tiene sección de arte en Cultura, La Última Mona) y en* Rockdelux *(Cómics y Libros Pop).*

# Cómics: manual de instrucciones

## Roberto Bergado, Pepe Gálvez, Antoni Guiral y Jesús Redondo

Astiberri, 2016

Uno de los resultados del auge del cómic en nuestro país en la última década ha sido la aparición de numerosas obras teóricas sobre el medio. A las obras producidas por la primera generación de estudiosos de la historieta como Luis Gasca y Román Gubern se le han unido últimamente publicaciones como, entre otras, *La novela gráfica* (2010; traducida, además, recientemente al inglés), de Santiago García, también coordinador del libro *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica* (2013); la antología de estudios internacionales *La novela gráfica. Poética y modelos narrativos* (2013), coordinada por José Manuel Trabado, también autor de *Antes de la novela gráfica* (2012); *La arquitectura de las viñetas* (2009), de Rubén Varillas o *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic* (2014), de Roberto Bartual. A esta serie de obras se añade la labor realizada por plataformas como Tebeosfera o, más recientemente, de revistas como la propia *CuCo. Cuadernos de Cómic*. El estudio académico del cómic en España, sin embargo, todavía se encuentra en proceso de consolidación. No ha habido traducción al español hasta el momento, por ejemplo, de algunos estudios clave sobre el medio de autores como Benoît Peeters, Thierry Groensteen o Neil Cohn.

Sin embargo, creo que en una vertiente concreta las publicaciones sobre cómic han destacado de manera especial en España. Se trata de aquellas obras que se enmarcan no tanto en la corriente académica, sino más bien dentro de la esfera de la divulgación cultural. Entiéndase este término en el más noble de los sentidos, pues este proceso de divulgación ha resultado clave en los últimos años para que la percepción del cómic en nuestro país haya cambiado como lo ha hecho. Estoy pensando en obras como *Breve historia del cómic* (2014), de Gerardo Vilches, o la monumental enciclopedia *Del tebeo al manga: una historia de los cómics* (2007-2013), coordinada por Antoni Guiral. A este tipo de publicaciones, que se acercan al medio pensando en un público amplio y con rigor (pero sin tecnicismos academicistas), pertenece quizás este *Cómics: manual de instrucciones*.

La obra nace de los cursos sobre cómic que se impartieron en Bilbao en el Centro Azkuna (más conocido todavía por su antiguo nombre de Alhóndiga y destacado también por sus becas para residencias en la Maison des Auteurs de Angoûleme y por la nutrida colección de cómics de su biblioteca) durante los años 2008-2012. El equipo final de dichos cursos fueron los autores del libro: Roberto Bergado, Pepe Gálvez, Antoni Guiral y Jesús Redondo. En el prólogo se nos ofrece ya una descripción de la propuesta («una guía práctica sobre todos los procesos de realización, edición, impresión, distribución y venta de los mismos») y una declaración de intenciones divulgativa («como cualquier arte, se disfruta más y mejor a medida que se lo conoce más»).

Las principales características de *Cómics: manual de instrucciones* son, desde luego, su carácter coral y su diversidad de enfoques. Por un lado, se encuentran Bergado y Redondo, dibujantes curtidos que ofrecen, además de su experiencia de creadores, sus propias ilustraciones y dibujos como ejemplo. Por otro, Gálvez y Guiral, dos de los teóricos y divulgadores de cómic de más larga trayectoria de este país, además de ocasionales guionistas. Entre los cuatro abarcan un gran número de aspectos de la historieta.

La obra se divide en siete grandes apartados: una breve historia y definición de la historieta, los principales elementos formales del medio, portafolios y contratos, gestión editorial, reproducción y distribución, el cómic digital y, por último, una selección anotada de cómics. Se mezclan así acercamientos teóricos (en la explicación de términos como el montaje, la secuencia o los planos) e históricos (como la evolución del dibujo y del guion) con recomendaciones y consejos de carácter mucho más práctico (como los tipos de pincel o las maneras de escanear un proyecto). Resultan especialmente interesantes también las tres extensas entrevistas a Antonio Altarriba, Rubén Pellejero y Óscar Valiente, que complementan e ilustran, de la mano de los tres expertos, algunas de las cuestiones que surgen las secciones sobre guion, dibujo y edición de cómics.

El tono empleado varía en función del autor pero se podría decir que tiende a ser muy cercano y directo, además de profundamente didáctico. Se aleja todo lo posible de cualquier academicismo o tecnicismo, pues se explican siempre con claridad todos los términos empleados para poder alcanzar a un público muy amplio. Este afán divulgativo, como señalamos antes, domina el libro y quizás provoca que se caiga en lo que podría considerarse un excesivo didactismo con digresiones innecesarias en algunas secciones (¿era necesario acudir repetidas veces a la Wikipedia para buscar una definición del cómic u ofrecer una panorámica tan amplia de la narración o el color en la historia de la pintura?). Pero probablemente valgan la pena los rodeos para mantener a todos los lectores a bordo en un libro que, en cualquier caso, está concebido como una obra de consulta. Lo mismo se podría decir, por otra parte, de la selección de setenta y seis obras que forman la última sección. Pese al obvio interés que pueden generar estas recomendaciones de lectura para el lector que se acerca al medio por primera vez, quizás habría sido interesante en su lugar (o además) ofrecer una bibliografía anotada del incipiente catálogo de obras teóricas sobre cómic publicadas en nuestro país, lo que hubiera servido de guía para el lector que quisiera profundizar en el estudio de la historieta.

*Cómics: manual de instrucciones* ofrece una panorámica de la mayoría de los aspectos fundamentales del mundo del cómic, desgranando con claridad las escuelas históricas de dibujo y algunas teorías sobre el medio de autores como Groensteen, Peeters o Sergio García. Sin embargo, quizás las partes más interesantes sean aquellas que nos permiten acercarnos al medio en su vertiente más profesional. Es decir, los aspectos más técnicos como la aplicación del color, la resolución de las imágenes o las características y partes del libro como objeto físico. Destacan, en este sentido, las fantásticas ilustraciones de Bergado (creadas, supongo, ex profeso para esta publicación), que ilustran y clarifican a la perfección el contenido más técnico de algunos capítulos.

El aspecto visual (empezando por la magnífica portada) es, desde luego, uno de los puntos fuertes de una obra que entiende el cómic como arte y como medio de comunicación. No existe prácticamente una sola página que no esté ampliamente ilustrada: la cantidad y la variedad de obras que aparecen es apabullante y ofrecen un recorrido gráfico muy completo de la historia del medio, enfatizando el carácter de consulta del libro (es un verdadero placer hojearlo).

La obra de Astiberri, en definitiva, constituye un compendio completo que puede funcionar bien como texto introductorio para aficionados de la historieta o como una recopilación de consejos prácticos de primera mano para aquellos creadores no familiarizados con el medio que quieran dedicarse profesionalmente al mundo del cómic.

Enrique del Rey Cabero

*Enrique del Rey Cabero (Santander, 1986) es filólogo de formación. Ha trabajado como profesor en diferentes universidades y centros de España, Bélgica y Australia. Actualmente es miembro de la Facultad de Español de la Universidad de Oxford. Está matriculado en un doctorado en la Universidad de Granada sobre la dirección de lectura y el formato en el cómic. Sus principales líneas de investigación, además de los cómics, incluyen la didáctica del español como lengua extranjera y la literatura hispánica. Ha publicado artículos académicos y reseñas en diversas revistas españolas y extranjeras como* Journal of Iberian and Latin American Research *o* Revista Española de Lingüística Aplicada. *Es también el corresponsal español de noticias sobre cómics para el sitio web de Comics Forum y asistente editorial de la revista* The Comics Grid

# AGRADECIMIENTOS

Esther Almarcha, Antonio Altarriba, Roberto Barata Villapol, Roberto Bartual, Bealuc, Mikel Bermello Isusi, Alfredo Borés, Marina Borrás Ferrá, Brad Brooks, Luis Bustos, David Calviño, Caracol Marciano, Xulio Carballo, Cascabell, Elizabeth Casillas, Carles Castelló i Mateu, Teresa Castro Cómics, Marc Charles, Miguel Cruz Montalbán, Ana Cornet, José Domingo, Alejo Ecoca Ecube Pérez, Entreviñetas, Irati F.C., David Fernández, David Fdez. de Arriba (Historia y Cómic), Ángel Fernández Formoso, Nerea Fernández Rodríguez, Iván Galiano, Pepe Gálvez, eloygarcía, Mar García, Óscar García, Francisco Javier García Gómez, Alberto García Marcos, Isabel Giménez, Jesús Gisbert, Óscar Gual Boronat, Isabel Guerrero, Óscar Iglesias, JAVI KRUG, Ana Mar López, LaGRUAestudio, lowisa, Eduardo Maroño, Rubén Lardín, Maísa, Francis Maldonado Pacheco, Javier Marquina, Jorge A. Martínez, Elena Masarah Revuelta, Sheila Mateos, Blanca Mayor Serrano, Miguel Ángel Miranda Chueca, Mirella, Jorge Luis Mora Serrano, Francisco Naranjo, Miguel Ángel Navarro, Fernado Nuño Villar, Josep Oliver, Juan Osa Gómez del Campo, Lluïsa Pardo, Yago Paris, Pepo Pérez, Miguel Pérez-Gómez, Miguel A. Pérez Manzano, Patricia Pérez Redondo, Fulgencio Pimentel, Carolina Plou Anadón, Álvaro Pons,Teresa Prieto, Rocío Rainv, Enrique del Rey Cabero, Ana Belén Rivero, Belén Rodríguez, David Rodríguez Mosteiro, Laeticia Rovecchio Antón, Jesús Rubio, Sonia Ruiz Ilintxeta, Kiko Saez de Adana, Samu, Santiago, Koldo Sebastián García, Alex Serrano, Jose A. Serrano, sylvarez, M.ª Ángeles Toribio Santisteban, Tranquilinho, Raúl Tudela, Rubén Varillas Fernández, Daniel M. Vega, Andrés Villegas, WASH Cómics, Yahel, Javier Zalbidegoitia

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 8, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2017 (Junio)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual